

毎週金曜、サターン情報をパーフェクト・フォロー!



平成2年6月16日第三種郵便物認可  
1997年2月28日発行  
[毎週金曜日発行]  
第13巻5号通巻161号

SOFT  
BANK

390 YEN

SEGA セガサターンマガジン

# SATURN MAGAZINE

週刊化、第3号!!

1997  
02/28  
Vol.5

特集!!  
96年、サターンを支える  
有力メーカーの戦略!  
続・どうなる!?  
セガサターン

'96年セガサターンマガジン・  
グランプリ発表 (PART1)

応募総数 19,581票!  
読者自身が選ぶベストソフトは?!

特選!! 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression  
ラングハッサーIV/卒業S  
真説サムライスピリッツ 武士道熱伝  
銀河お嬢様伝説 ユナ3  
サクラ大戦 花組対戦コラムス/サイバーボッツ

セガAM2研  
ついに公開  
バーチャストライカー2!

セガサターン最新ソフト満載!  
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡  
機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者/機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動  
パネルディーストリー ケルンの大冒険/ぶよぶよSUN  
だいな♡あいらん/ZAP! SNOW BOARDING TRIX  
セガサターンCOMPLETE GUIDE!  
エネミー・ゼロ/蒼穹紅蓮隊  
デイトナUSA CIRCUIT EDITION



W  
A  
R  
P.

# Real



# S





# ound

ワープが贈る、ビジュアルのないまったく新しいゲーム「リアルサウンド」。  
音でプレイする、インタラクティブ・ストーリー。  
'97年夏、セガサターンで登場。







© COMPILE 1997





# いち! にっ! びよ!



コンパイル編集  
攻略本もござるよ!

びよびよシリーズ最新作、早くもセガサターンで登場!



モードで選べる主人公3人! 対戦で選べるキャラ15人!  
太陽びよで相殺→反撃の大逆転をねえ!  
漫オデモと連鎖ボイスは、全キャラ録りおろし!  
おなじみとことんぷよぷよも収録!



初回限定特典  
光るびよシール

購入特典  
びよウオッチ

アンケートに答えてくれた方の中から抽選で  
毎月100名様にプレゼント!! (5月末日まで)

'97年2月14日発売・希望小売格 4,800円 (税別)

株式会社 コンパイル

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスディ・第一生命ビルディング  
PHONE: 082-263-6165 (ユーザー・テレフォン)  
びよびよは、(株)コンパイルの登録商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN 商標の周辺機器/ソフトウエアを裏面としてその表示を承認したものです。



●エースをぬく  
●エースをぬく  
●エースをぬく





何も言わずに、聴いてほしいの。



#### 藤崎詩織 1st. アルバム

きらめき高校のアイドルから、昨年歌手デビューを果たした藤崎詩織のファーストアルバム。デビューシングル「教えて Mr. Sky」のリミックスや、岡村孝子のカバー「夢をあきらめないで」など多彩な構成で、キュートな魅力満載。ヒットメーカー岩本正樹作曲のタイトルチューン「My Sweet Valentine」も必聴の一曲。今年のヴァレンタインティは、詩織からあなたへ歌の贈り物。受け取ってもらえますか？

**In Store Now**

©2000 KONAMI CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

**KONAMI**

Distributed by  
**KING RECORDS**

# My Sweet Valentine

Shiori Fujisaki 1st. Album





TGL  
TECHNICAL GROUP LABORATORY



哀しき舞に絆を求め

不朽の名作「FARLAND STORY」が  
セガサターンに遂に登場!!  
感動を今、あなたのもとへ。

# FARLAND STORY

ファールランドストーリー

破亡の舞

97年3月発売予定  
予価 6,800円(税別)

推奨年齢

全年齢




MEDIA MUSE

# 御意見無用

Anarchy in the NIPPON

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



# 鉄人、立つ。

新宿ジャッキー



ブンブン丸



柏ジェフリー



池袋サラ



あの格闘ゲームの鉄人『新宿ジャッキー』『ブンブン丸』『柏ジェフリー』『池袋サラ』が立ち上がった。

キャラクターデザイナーに加瀬あつし氏を迎え、4人の鉄人が監修。

格闘ゲームを知り尽くした彼らだからこそつくれる、真の格闘ゲームが誕生する。

鉄人がつくった最強の新3D対戦格闘ゲーム『御意見無用』

1997年4月下旬 いよいよ新発売。

予定価格5,800円(税別)







©1997 ASCII Corp./アストロビジョン/「海底軍艦」制作委員会

その雄叫びが全てを震わす…

時は近未来へ。20XX年の地球は、突如現れた巨大UFO群の襲撃で崩壊寸前に追い込まれていた。あらゆる最新兵器を用いても傷一つ与えられぬ敵を前に、人々の未来には死が待つのみだった。まさにその時、それは現れた。波飛沫を上げ、地を蹴り、荒波を掻い潜ってやって来たその戦艦こそ、かつて太平洋戦争当時、大日本帝国海軍が総力を挙げて築いた超兵器、海底軍艦ラ號だった…。人類の未来を救う方舟、ラ號がいま咆える!!

**特報!!**

**「新海底軍艦」購入者全員に当たるプレゼントキャンペーン実施中!!**

店頭配布中のパンフレットに付いている応募券でご応募下さい。



「SEGA Saturn」はセガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA Saturn 専用のハードウェアソフトウェアを要するものとしてその表示を承認したものです。



近未来ウォーシミュレーション

ほんのりいていてんかん

# 新海軍艦

鋼鉄の孤独

'97年3月発売

標準価格6,800円(税抜)セガサターン対応ソフト

## キャスト

有坂 鋼: 関 智一

有坂真鉄: 嵯川哲郎

アネット: 岩男潤子

アプトウ: 井上喜久子 他

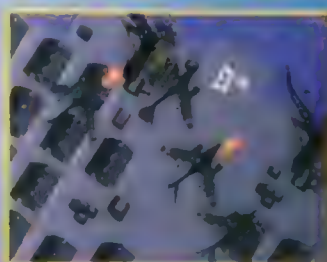
キャラクターデザイン

安彦良和

メカニックデザイン

小林 誠

仮想立体空間で繰り広げられる  
兵器たちの熱きバトル!!



謎と魅力に満ちた登場人物が織りなす  
壮大な叙事詩!!

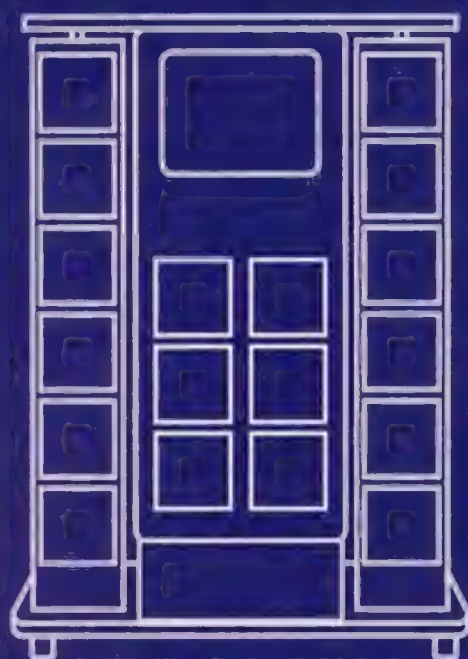




# ゲーム買うなら、



の



で、

上記4チェーンと四国スーパーの全国1万6,000店のコンビニ  
このマークを見たことのない現代人は、きっといないだろう

一見するとただの商品ラックだが、話題のパーフェクトTV!  
デジキューブ・チャンネルが見れる「ゲーム情報ステーション」とも言う。

## デジキューブのあるコンビニなら、 ほしいサターンソフトがいつでも買える。



エネミー・ゼロ  
好評販売中 / 6,800円  
©WASP



天外魔境 第四の黙示録  
好評販売中 / 6,800円  
©1997 MUDSON SOFT ©1999 1997 RED



デイトナUSA Circuit Edition  
好評販売中 / 5,800円  
©SEGA ENTERPRISES LTD 1994 1997



ぷよぷよSUN  
好評販売中 / 4,800円  
©COMPILE 1997

コンビニ専用ソフト



Digital Dance Mix 安室奈美恵  
好評販売中 / 2,800円  
©SEGA ENTERPRISES LTD 1997

お近くに上記のコンビニエンスストアが  
ないお客様には、コンビニ専用ソフトを  
通信販売でお届けします。

お申し込み お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで

**0070-80-7080**

受付時間: 平日・土曜 13:00~22:00 / 日曜・祝日 10:00~19:00

- 通信販売の対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「Digital Dance Mix 安室奈美恵」「プロレスリング 闘神」「プリントプレート」のみとなります。
- 16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
- 代金は商品と引換地金にお支払いください。銀行振込、クレジットなどによるお支払いは行っておりません。
- 同一商品の注文は、お一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
- 送料手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。全国一律。商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
- お届け時期は販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。
- 上記申込みと同日以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配達となります。地域によっては2~3日お待たいただく事がございます。配達日時のご指定はご遠慮下さい。
- お届けする商品がお申込内容と異なり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様の都合による返品の場合は送料手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前にお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株) 城南店 気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。



# コンビニだ。



を



へ。

商品カードを家に持ち帰ってみても、ゲームはできない。  
記念に一枚の気持ちもわかるが、それは御法度。

飲み物と一緒に買おうと、オニギリと一緒にだろうと、  
仮に、くつ下とセットだったとしても、誰も文句はいわない。

デジキューブ 最新ラインアップ

## プレイステーション



ファイナルファンタジーVII  
好評販売中/6,800円  
©1997 スクウェア

コンビニ専用ラインアップ  
ぞくぞく登場!



プロロジック麻省 魂神  
好評販売中/5,800円  
©1997 スクウェア



ブレードブレード  
3月14日販売開始/5,800円  
©1997 スクウェア・エンタテインメント

コンビニ専用タイトル  
ブレードブレード、好評予約受付中。  
今、予約購入された方には、もれなく  
限定ガイドブック・プレゼント。



## プレイステーション



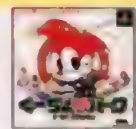
マリオパーティ  
4,800円  
好評販売中  
©1996 Nintendo



スーパースマッシュ  
5,800円  
好評販売中  
©CAPCOM CO. LTD. 1995  
ALL RIGHTS RESERVED



FORMULA 1  
5,800円  
好評販売中  
©1996 PSYGNOSIS LIMITED



ミッキーマウス  
5,800円  
好評販売中  
©1996 Electronic Arts



タワー2  
5,800円  
好評販売中  
©1996



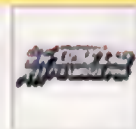
ソウルエッジ  
5,800円  
好評販売中  
©1996



新日本プロレスリング  
5,800円  
好評販売中  
©1996



ワイルドアームズ  
5,800円  
好評販売中  
©1996 Computer Entertainment Inc.



新スーパーロボット大戦  
6,800円  
好評販売中  
©1996



オセアングループ  
5,800円  
好評販売中  
©1996

※表示価格はすべて(税別)となります


株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三宮ビル新館 03-3444-5700(代)

DigiCube





このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよび  は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

心のときめきを、あなたに

かきゅうせい

# 下級生



elf

株式会社 エ・ル・フ

〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F



伝えたい…。



推奨年齢  
年齢制限  
18才以上



## キャスト

キーマ：白鳥 由里

(ぼくの地球を守って 坂口亜梨子役)

タロン：檜山 修之

(幽遊白書 飛影役)

エブイ：徳丸 完

(銀河英雄伝説 バエッタ役)

ラムイ：石森 建幸

(ナンとジョー先生 ペイジ役)

ヤム：山野井 仁

(WOW WOW [グーフィー] ウィリー役)

沼の老人・魔：長嶺 高士

(銀河戦国英雄伝ライ 李福役)

アスニク・パールゥ：川村 万梨阿

(美少女戦士セーラームーンS ユーリアル役)

ヘラル：橋 ひかり

ナレーター：有馬 瑞香

初回プレスだけの特典!!  
書き下ろしイラストデータプレゼント

伝説は甦る!!

プラネットブルート神話

赤い角笛

都築和彦 CG画集  
CD-ROM 2枚組

### Macintosh 動作環境

本体：Macintosh LCII 以降 (PowerMac 対応)

システムソフトウェア：漢字Talk 7.5 以上

メモリ：8MB以上の空メモリ

ディスプレイ：640×480ドット (13インチ)

3万2千色以上を表示可能なもの

(フルカラー推奨)

CD-ROMドライブ：倍速以上で読み出し可能なもの

### Windows 動作環境

本体：i486、33MHz以上のCPU

システムソフトウェア：Microsoft Windows 95、NT、3.1\*

または上記のOSに上位互換のあるもの

ディスプレイ：640×480ドット/ハイカラー (3万2千色)

以上を表示可能なもの (フルカラー対応)

(ディスプレイドライバーは最新のものにして下さい)

サウンドボード：8Bit、22KHzのPCMサウンドが再生可能なもの

CD-ROMドライブ：倍速以上で読み出し可能なもの

その他：マウス、ヘッドホンまたはアンプ内蔵のスピーカー

\*Windows 3.1のみ256色での表示になります。

CGイラストレーターで有名な 都築和彦のCG画集「赤い角笛」をデジタル画集としてCD-ROM化しました。書籍版の80点にも及ぶオリジナルのフルカラー画集をすべてデジタルデータで収録し、今回CD-ROM版のみの書き下ろしCGも特別に収録。またイラストに沿ったバックストーリーを「ぼくの地球を守って 坂口亜梨子」役の白鳥由里、「幽遊白書 飛影」役の檜山修之を初めとする人気声優陣を起用し、社大なるオーケストラをバックに120分を超える超大作ラジオドラマを収録しました。今までのCD-ROM画集にないボリュームをお届けするために、CD-ROM2枚組に仕上がっています。

©COCOS, ©kazuhiko Tsuzuki

開発：コンピューターコンサルタント株式会社

〒832 大分県大分市木下4丁目16-20 (ココスビル)  
COCOS Tel. (08)390-4525 Fax. (08)390-4500

販売：

SOFT  
BANK

ソフトバンク株式会社

標準  
価格

¥6,800 (税別)



●'97年5月待望の発売●



小西寛子  
ウィーフ



横山智佐  
ファイア



笠原弘子  
フレット



●プレイステーション版●  
初回プレス限定  
①特製クリアファイル  
②声優ファンブック

●セガサターン版●  
初回プレス限定  
①プレミアムCD-ROM  
全声優の豪華メイキングムービー  
②声優ファンブック

ボイスファンタジア

# Voice Fantasia

夫われたボイスパワー

¥6,800  
税別

めざめよ、ぼいすぱわ〜!

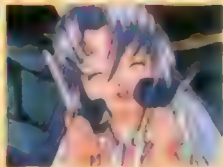
アニメと実写で展開される、声のファンタジーアドベンチャー。

DAYシーンでは…  
中世の街を冒険しながら  
アニメキャラクターとしての  
声優の魅力をじゅうぶんに  
楽しんでいます。



魔王覚醒! ゲームの中の世界に召還された君。  
声の力が満ちたこの世界に危機が訪れたのだ。  
魔導師・お姫様・女戦士、昼はアニメ、夜には実写となる3人。  
優しさ、喜び、情熱、怒り、妖艶、清純、哀しみのボイス。  
封印を解き放つ伝説のボイスパワー、その秘密とは…。

CAST ● 横山智佐・笠原弘子・小西寛子・佐々木望・宮村優子・堀江由衣  
STAFF ● 脚本・演出：千葉 繁 ● キャラクターデザイン：原田弘幸



NIGHTシーンでは…  
声優の素顔キャラクターに  
ゲームの謎を解くヒミツは、  
実は彼女たちから聞き出せる  
プロフィールに隠されています。





OFFICIAL MAGAZINE OF SEGA セガファンのコミュニケーション情報誌

# SEGA

セガ  
マガジン

## Magazine

3月号  
好評発売中

毎月13日発売  
定価300円

特報!

### バーチャストライカー2 スカッドレース ニューバージョン & 通信対戦バージョン

ATP特集 — ALL ABOUT SEGA AMUSEMENT THEME PARK

### セガのATPアトラクション 完全ガイド

小特集

新世紀エヴァンゲリオングッズ大紹介!!

スペシャル対談

鈴木裕 × 池袋サラ

新連載

WOMEN'S WORKSHOP

©SEGA 1993, 1996

SOFT  
BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税別です。お近くの書店、コンビニエンスストア、  
アミューズメントアーケードでお求めください。



# サクラ大戦 原画&設定資料集

サクラ大戦のすべてをここに集結した、  
豪華絢爛太正浪漫本！

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之集会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。  
豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。  
さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの「きもの&袴セット」をはじめ、  
盛りだくさんのプレゼントも用意。

本だけの  
このだけ

充実！帝都大事典掲載  
〔式大付録〕  
描き下ろしポスター&花組・戦闘コスチューム型紙

大増刷出来  
好評発売中



定価2,000円

# ふたつの サクラ

咲いています。

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションV001

# サクラ大戦

## 帝撃シークレットファイル

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定&CGを  
CD-ROMに一挙収録!!



大増刷出来  
好評発売中

定価1,480円

for SEGASATURN/Windows  
Macintosh/3DO/PCFX

(セガサターン、Vサターンで再生する場合、  
別売りのセガサターンフォトCDオペレーター  
がツインオペレーターが必要です)

SOFT  
BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。  
お近くの書店でお求めください。

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 © RED 1996



# Contents

セガサターンマガジン  
1997年2月28日号 Vol.5  
1997 SOFTBANK CORP.  
本誌からの無断転載を禁止します。

P31 特集

## 続・どうなる!?! セガサターン '97年、サターンを支える有力メーカーの戦略!

P81 特集

## '96年セガサターンマガジン・ グランプリ発表

(PART1) 応募総数19,581票!  
読者自身が選ぶベストソフトは!?



P39

特報!

新世紀エヴァンゲリオン  
2nd Impresion

卒業S

魔法少女プリティサミー

サクラ大戦 花組対戦コラムス

銀河お嬢様伝説ユナ3  
〜ライトニングエンジェル〜

龍的五千年

サイバーボッツ

真説サムライスピリッツ  
武士道烈伝

ラングリッサーIV

P132

AM2研 EXPRESS NEO

## ついに公開バーチャストライカー2



# •SEGASATURN PRESS!

## P60 NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!  
LAST BRONX/Jリーグ ビクトリーゴール'97/マジカルドロップ3 ~とれたて増刊号~  
BREAK POINT/Cat the Ripper ~13人目の探偵士~  
エイナス ファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム/フォトジェニック  
デジタルアンジュ-電腦天使SS-/ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科100

## P87 COMING SOON SOFT

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!  
重装機兵レイノス2/ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡  
機動戦艦ナデシコ やっぱ最後は愛が勝つ?/機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者  
機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動/パネルティーストリー ケルンの大冒険  
ZAP! SNOW BOARDING TRIX/ぶよぶよSUN/アドヴァンストV.G.  
三國志孔明伝/大航海時代II/提督の決断III/天城紫苑  
ボイスアイドルマニアックス~プールバーストリー~/グランドレッド  
プロ野球グレイテストナイン'97/神鳳拳

## P114 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!  
エネミー・ゼロ/蒼穹紅蓮隊/デイトナUSA CIRCUIT EDITION

## P129 AM3研Rush!! 電腦戦機バーチャロン Xover(仮)

## P138 AM1研 だいなまいと! セガスキーG、テクニカルコース攻略!

P21	LANDMARK NEWS&INFORMATION
P24	セガサターンデータステーション
P27	セガサターン読者レース
P65	読者コーナーDREAM ACCESS
P69	黒船来航!! 38シリーズ
P69	池袋サラのバーチャクラッシュ
P72	SEGA PRESS
P74	セガサターンソフトデータバンク
P78	新作ソフトスケジュール
P121	SNK WORLD
P124	デラ・ゲームウェア
P126	レッドカンパニー 酉の市通り!!
P128	Around the DIGIANA world マルチメディア通信
P139	セガサターンソフトレビュー
P141	裏技 a GO! GO!
P142	ゲームとアートの微妙な関係
P143	読者プレゼント



表紙CG制作: 森井 隆 / カブコン デザインチーム  
カバーデザイン: 村田雅英 (STONE AGE)

# •GAME INDEX•

あ	アドヴァンストV.G.	P104
	ADVANCED WORLD WAR	
	千年帝国の興亡	P88
	天城紫苑	P108
	エイナス ファンタジーストーリーズ	
	ザ・ファーストボリューム	P62
か	機動戦艦ナデシコ	
	やっぱ最後は愛が勝つ?	P90
	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	P82
	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	P94
	Cat the Ripper ~13人目の探偵士~	P62
	キューバトラー	P140
	銀河お嬢様伝説ユナ3	
	~ライトニング・エンジェル~	P48
	グランドレッド	P110
さ	サイバーボッツ	P52
	サクラ大戦 花組対戦コラムス	P46
	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	P98,140
	三國志孔明伝	P105
	Jリーグ ビクトリーゴール'97	P60
	重装機兵レイノス2	P87,139
	新世紀エヴァンゲリオン	
	2nd Impression	P39
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	P54
	神鳳拳	P112
	SEGA AGES ファンタジーゾーン	P139
	卒業S	P42
た	大航海時代II	P106
	提督の決断III	P107
	デジタルアンジュ-電腦天使SS	P63
は	パネルティーストリー	
	ケルンの大冒険	P96
	フォトジェニック	P63
	ぶよぶよSUN	P100
	ブラドルDISC 特別編	
	コギャル大百科100	P63
	BREAK POINT	P61
	プロ野球グレイテストナイン'97	P111
	ボイスアイドルマニアックス	
	~プールバーストリー~	P109
	マジカルドロップ3	
	~とれたて増刊号~	P61
ま	魔法少女プリティサミー	P45
ら	LAST BRONX	P60
	ラングリッサーIV	P56
	龍の五千年	P50





# 蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

次なる任務はセガサターンで展開する。

好評発売中

T-10616G ¥5,800(税別)

ため動作で広がる「ウェブ」で周囲の敵をまとめて照準、ボタン解放で追尾攻撃!これが全方位照準固定システム

「F.N.A.L.S.」だ!

(No blind spot All range Laser System)

バランスタイプ  
S.O.Q-004

屠竜

とびゅう

PILOT:

八指多 薫

Yasuda

アークード版完全移植実現!

さらにセガサターンオリジナルモードもプラスした最強シューティング!!

★プレイした面を自由を選択してスコアアタックに挑戦! 演習モード。

★アナログデバイス対応で、セガマルチコントローラーでも楽しめる。

★RAIZING歴代の名作シューティングのサウンドが甦る! 特別試験モード。

SEGA SATURN 及び SEGA 以外のハードウェアに移植された製品は、セガサターン専用機の動作保証ができません。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

スピードタイプ  
S.O.Q-010

紫電

しでん

PILOT:

龍大

Toyota

アークード版完全移植実現!

さらにセガサターンオリジナルモードもプラスした最強シューティング!!

★プレイした面を自由を選択してスコアアタックに挑戦! 演習モード。

★アナログデバイス対応で、セガマルチコントローラーでも楽しめる。

★RAIZING歴代の名作シューティングのサウンドが甦る! 特別試験モード。

SEGA SATURN 及び SEGA 以外のハードウェアに移植された製品は、セガサターン専用機の動作保証ができません。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

アークードタイプ  
S.O.Q-025

鵬牙

ほうが

PILOT:

国村 リカ

Rika Konomura

アークード版完全移植実現!

さらにセガサターンオリジナルモードもプラスした最強シューティング!!

★プレイした面を自由を選択してスコアアタックに挑戦! 演習モード。

★アナログデバイス対応で、セガマルチコントローラーでも楽しめる。

★RAIZING歴代の名作シューティングのサウンドが甦る! 特別試験モード。

SEGA SATURN 及び SEGA 以外のハードウェアに移植された製品は、セガサターン専用機の動作保証ができません。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

SEGA SATURN 専用の周辺機器「セガサターン」を必要とする場合があります。

発売元: エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 〒141 東京都品川区上大崎 2-24-9 IKビル

製品に関するお問い合わせ: カスタマーサポート係 TEL 03-5436-6400(受付時間11:00~17:00/月~金・祝日休)

開発元: 株式会社 エイティング

株式会社 ライジング

ELECTRONIC ARTS™



# LANDMARK

SEGA SATURN MAGAZINE  
NEWS & INFORMATION

## アーケードゲームの祭典

# AOUショー開催!!

今年もアミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)主催のアーケードゲームの祭典、AOUショーの季節がやってきた。

「明るい運営・楽しいアミューズメント」と題した「AOU 1997 アミューズメント エキスポ」が、いよいよ2月19日と20日の2日間で行われる。セガ、ナムコ、カプコン、SNKをはじめ、おなじみのアーケードマシンメーカー約70社が顔を

揃え、最新アーケードゲームが目白押し。思いっきり楽しめそうだ。

なお、一般公開日は2日目の20日で、当日券2,000円で入場できる。

日程：2月19日(水)～20日(木)  
時間：10:00から17:00まで  
会場：千葉・幕張メッセ内日本コンベンションセンター(ホール1から3を使用) ◆千葉市美浜区中瀬2-1 ◆JR京葉線海浜幕張駅から徒歩3分



スカッドレースツイン▶



◀バーチャストライカー2



◀ストリートファイターIII



鉄拳3▶

## ◀ ネットゲームでオリジナルキャラを作れ

「NetGame97『勇者110番』」は自分でキャラクターを作り、郵便を使って多人数が参加できるRPG。すでに5,000人が参加しているというから、早速パンフレットを請求し、3月20日までにキャラクターの登録をしよう。請求先は〒228 神奈川県相模原市上野原3491-2 野村ビル2F (株)遊演体 N97/パンフレット請求サタマガ係。プレゼントは次ページ欄外あて先へ。



## ◀ プリクラでオーディション!?

セガとアトラスが、セガの「プリント倶楽部」のシールを貼ることを応募要項とした新人オーディション「ソニー・ミュージック プリクラグランプリ」に協賛。オーディションの最終審査(3月30日)はお台場・東京ジョイボリスのマルチステージにて開催。応募用紙は全国500店舗のセガアミューズメント施設やセガ販売ルートに設置される。2月28日消印有効。



## ◀ SSプロコマンダーセットを5名に……

オブテックがSSプロコマンダー (3,680円)に別売のSS拡張メモリーパック(ストリートファイターZERO2バージョン) をセットにしてサタマガ読者5名にプレゼントしてくれる。SS拡張メモリーパックを使えば、最大で126のコマンドの入力が可能なおうえ、入力も大型液晶画面が付いているので簡単。希望者は必要事項を明記のうえ、次ページ欄外のあて先まで。



オート・高速・中速の連射機能も付き、スローモーション機能も搭載。

## ◀ ジョイボリスでバレンタイン!!

東京、新宿、横浜、福岡、新潟のジョイボリス各館と大阪ATCガルボのセガアミューズメントパーク6館において、カップルを対象にしたバレンタイン&ホワイトデーのイベント「超Very Chocolate Campaign (呼称：チョコ・ベリ・ラブチョコ)」が開催。期間内にスタンプラリーに参加したカップル全員に、チョコレートまたはキャンディをプレゼント。3月16日まで。



全館共通のイベントで、さまざまなプレゼントも用意されている。



いよいよ  
あと2カ月

# TOKYO GAME SHOW '97 SPRING

あと2カ月に迫ってきた「東京ゲームショウ'97・春」。今回の日程は、4月4日～6日の3日間(一般公開は5日、6日)。会場は有明・東京ビッグサイトの東展示場。一般入場料は当日券1,000円(前売り800円)、子供は無料。出展社数は101社(下記一覧参照)で一般公開日の2日間には数々のイベントも用意。5日はゲームクリエイターを迎えてのカンファレンス、6日には声優のミニライブなども企画されている。

ここで、ゲームショウ事務局からビックなプレゼントが2つ。一般公開日のチケットを20組40名に(3月24日消印有効)。また、イラストレーターとしてのデビュー作となる奥山佳恵さんのゲームショウポスターを3点セットにして20名に(3月31日消印有効)。以上2つをそれぞれサタマガ読者にプレゼントしてくれる。あて先は〒104

奥山さんデザインの今回のポスター。3点セット20名、プレゼントしてくれる。

東京都中央区新川1-28-4～302「東京ゲームショウ'97・春」チケットプレゼントまたはポスタープレゼント セガサターンマガジン係まで。ハガキに欄外必要事項を明記のうえ、どしどし応募しよう。

また、前号でも紹介したが、このゲームショウでは4日の特別招待日に第1回「CESA大賞」の授賞式が行われる。そのノミネート作品が決定した(下記参照)。なお、このCESA大賞は2月20日～3月24日までFAX(03-5353-7222)および、インターネットのホームページ(<http://www.nttlis.co.jp/cesa/>)で一般投票を行って各賞を決定するというもの。また、ノミネート作品は<http://www.wnn.or.jp/wnn-g/>で映像と音楽を楽しむことができる。96年最高のアミューズメントソフトはいったい何か? 君の一票が'96年のベストソフトを決める!!



10万人以上が来場した昨年の東京ゲームショウ。今年はどうなるか?



## 「東京ゲームショウ'97・春」出展社一覧

カプコン	ソニー・ミュージックエンタテインメント
コナミ	ティーアンドイーソフト
ナムコ	データイースト
セガ・エンタープライゼス	東北新社
ソニー・コンピュータエンタテインメント	やのまん
コンパイル	カルチャーブレーン
ワーブ	キッド
ESP	雨氷社
ゲームアーツ	ビー・ビー・エス
角川書店	メディアワークス
エス・エヌ・ケイ	ライトスタッフ
スクウェア	アウトリガー工房
タイトー	OZクラブ
エレフロニク・アーツ・ビクター	新声社
テクモ	東芝EMI
ハドソン	ナグザット
アスミック	日本クリエイト
ファミリーソフト	日本レスコン
フルインカフ	ネクスインターラクト
アトラス	ハスブロ・ジャパン
ジェレコ	ピンブ
バンダイ	リバーヒルソフト
バンプレスト	アルロン
アスキー	イースリースタッフ
アートディンク	キングレコード
アスミック	小学館プロダクション
イマジニア	ダイキ
エウレン	トミー
元気	トンキンハウス(東京書籍)
光栄	マイクロキャビン
ビクターインタラクティブソフトウェア	アイデアファクトリー
日本ビクター	アイマックス
メディアクエスト	ギョーブス
エニックス	講談社
タカラ	シャイ・ウイング
ヒューマン	シャウエイシステム
アクセル	ソフトバンク
アクレイドジャパン	タカラHMD事業部
NECインターチャネル	電通新聞社
サン電子	徳間書店インターメディア
伊藤忠商事	BMGジャパン(旧BMGエクター)
ヴァージンインタラクティブエンタテインメント	文化放送
ウー・システム	メトロ・エンターテインメント
ゲームバンク	テイチク
セタ	日本テレネット
チェンソフト	フルインカフ
日本コンピュータシステム	マイクロネット
シエラバイオニア	増田屋コーポレーション
バイオニアLDC	マサルタ
インパロール	メディアクリエイト
コトブキシステム	リクルート(じゅげむ部)

## 第1回「CESA大賞」ノミネート作品一覧

部門	作品名	プラットフォーム	メーカー名
アクションゲーム	NIGHTS	SS	セガ・エンタープライゼス
	スーパーマリオ64	N64	任天堂
	パラパラパラ	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
スポーツゲーム	デカスリート	SS	セガ・エンタープライゼス
	実況パワフルプロ野球3	SFC	コナミ
	スマッシュコート	PS	ナムコ
格闘ゲーム	ワールドスタジアムEX	PS	ナムコ
	FIGHTERS MEGAMIX	SS	セガ・エンタープライゼス
	鉄拳2	PS	ナムコ
RPGゲーム	ソウルエッジ	PS	ナムコ
	スーパーファミコンドラゴンクエストIIIそして伝説...	SFC	エニックス
	ポケットモンスター	GB	任天堂
シミュレーションゲーム	ポポロクロイス物語	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
	リレープロセッサー クラブを作ろう!	SS	セガ・エンタープライゼス
	グー・ヘイスターイオン96	SFC	アスキー
パズルゲーム	牧場物語	SFC	ビクターインタラクティブソフトウェア
	パズル・ポブル2	PS	タイトー
	ぶよぶよ通・決定版	PS	コンパイル
アドベンチャーゲーム	マジカルドロップ	SFC	データイースト
	サクラ大戦	SS	セガ・エンタープライゼス
	パイオハザード	PS	カプコン
ドライビング・レースゲーム	ポリスノーツ	PS	コナミ
	ウェーブレース64	N64	任天堂
	マリオカート64	N64	任天堂
シューティングゲーム	レイムルサー	PS	ナムコ
	バーチャコップ2	SS	セガ・エンタープライゼス
	パンツァードラグーンツヴァイ	SS	セガ・エンタープライゼス
テーブルゲーム	機動戦士ガンダム外伝II 蒼き受け継ぐ者	SS	バンダイ
	アイドルマスター スターバレイ	SS	フレコ
	DX人生ゲーム	PS	タカラ
エデュケーションゲーム	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン
	ゲーム日本史 幕府編一橋田信長	WIN95	光栄
	TEO-もう一つの地球-フィクション	WIN95	富士通
バラエティゲーム	ライフスケイプ 生命40億年のはるか昔	PS	メディアクエスト
	アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	PS	アートディンク
	太陽のしほ	PS	アートディンク
部門別賞	ナムコミュージアム シリーズ	PS	ナムコ
監督賞	サクラ大戦	SS	セガ・エンタープライゼス
	スーパーマリオ64	N64	任天堂
	パイオハザード	PS	カプコン
プログラミング賞	NIGHTS	SS	セガ・エンタープライゼス
	ウェーブレース64	N64	任天堂
	スーパーマリオ64	N64	任天堂
シナリオ賞	スーパーファミコンドラゴンクエストIIIそして伝説へ...	SFC	エニックス
	パイオハザード	PS	カプコン
	ポリスノーツ	PS	コナミ
グラフィック賞	NIGHTS	SS	セガ・エンタープライゼス
	ソウルエッジ	PS	ナムコ
	パイオハザード	PS	カプコン
メインキャラクター賞	サクラ大戦	SS	セガ・エンタープライゼス
	スーパーマリオ64	N64	任天堂
	パラパラパラ	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
サブキャラクター賞	サクラ大戦	SS	セガ・エンタープライゼス
	ときめきメモリアル forever with you	SS	コナミ
	パラパラパラ	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント



SEGA  
**SATURN**  
MAGAZINE

THE  
**PLAYSTATION**  
MAGAZINE

MacUser Japan Edition **The Windows**

**4誌独占試写会決定!!**

**最新SFX超大作**

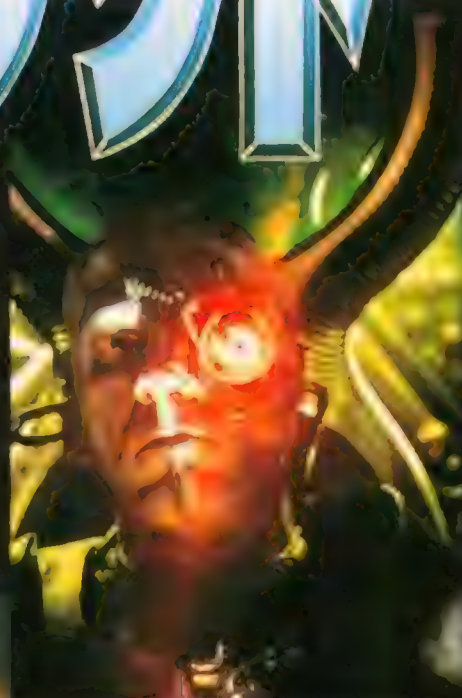
# ファースト・コンタクト

時は2373年。ピカード艦長は、謎の侵略者と交戦中という一戦を受け、直ちに敵の正体をボークと断定。過去にボークに拉致された苦い経験を持つピカードには、彼らの行動が手に取るように分かるのだ。ピカードはボークへの応戦を決意する。一方ボークは、過去の地球への進撃を開始する。当時の地球は第三次世界大戦の影響で

荒廃していたが、コクレーン博士による人類初のワープ飛行実験という明るい話題もあった。ピカードはその歴史的偉業を成功させるため、乗組員を地上に派遣する。ボークが変えた歴史を、再び変えなければならない。しかし異変はエンタープライズの船内にも起こった。ボークが侵入してきたのだ。高度の科学技術を持ったボークは

攻撃を受けてもすぐに順応する。何人ものクルーがボークに同化し、データまでも捕らえられてしまう。絶体絶命のエンタープライズ。ピカードは最後の決断に迫られる。

ところで、このシリーズの醍醐味の一つは、人間のクルーとサイボーグのデータとの会話の妙だ。ワープ飛行の成功により、人類と異星人はファースト・コンタクトをとる。その異星人とは……そう、あの耳の長い彼らなのである。



## 試写会のご案内

- 日 時 1997年3月6日(木) 18時00分開場 18時30分開映
- 会 場 東條会館 (地下鉄半蔵門駅下車)
- 応募方法 官製ハガキに、住所、氏名、年齢、職業(学年)を明記のうえ  
〒104 東京都中央区銀座5-14-1 銀座クイントビル6F  
「ファースト・コンタクト」試写プレゼント  
セガサターンマガジン係宛まで
- 締め切り 2月25日必着

※当選者の発表は発送をもとにかえさせていただきます



「ファースト・コンタクト STAR TREK」(UIP配給)は3月上旬より日比谷映画ほか全国東宝洋画系にてロードショーだ。



武器に対しても高い機動能力を持つボーク艦長。見逃すかぎとなる。

マニヤにはファンも多い。存在がシンゴジラ。ムスリーのクレーン(マイケル・ドーン)。

ボーク・クイーン。彼女がボークのリーダー的存在。異様な美しさで、データを誘惑する。

人間ではないサイボーグのデータ(ブレント・スバイナー)。までボークに捕まってしまふ。



セガサターンマガジン  
データステーションWeekly  
SEGA  
SATURN  
MAGAZINE

## DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

## SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

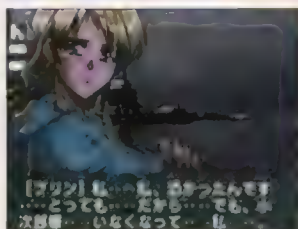
詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

今週はプレイステーションで、あの「ファイナルファンタジーVII」が発売されたこともあってか、売上げ的にはちょっと低調気味かな。先週に引き続き、今週も「EVE」が好調だ。

1位 前回  
1位

EVE burst error

シーズウェア・イマジニア/97年1月24日発売/7,800円(2枚組)/ADV(18歳以上推奨)

推定週間  
販売本数

3万0567本

推定累計本数 14万5407本

今回で初回分はほぼ完売に。カワイイだけじゃない、味わいのあるゲーム性が人気の秘訣かな?

2位 NEW  
SOFT

Fighting Illusion ~K-1 GRAND PRIX~翔

エクシング/97年1月31日発売/5,800円/格闘ACT

推定週間  
販売本数

1万8271本

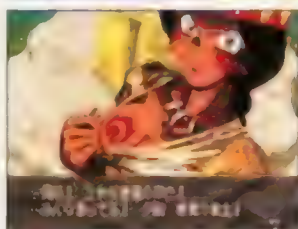
推定累計本数 1万8271本

「K-1」ファンも納得の一本。ハウンドドックの力強いテーマ曲は、熱い戦いにぴったりだ!!

3位 前回  
4位

天外魔境 第四の黙示録

ハドソン/97年1月24日発売/6,800円(2枚組)/RPG

推定週間  
販売本数

1万3692本

推定累計本数 21万5298本

もう、ほとんどの人が解き終わった頃かな。続編もぜひ欲しいけど「天外まん」って食べた?

4位 前回  
3位

ダイナマイト刑事

セガ/97年1月24日発売/5,800円/ACT

推定週間  
販売本数

1万3535本

推定累計本数 6万0448本

洋画を思わせるストーリーと、連続して繰り出される大技。オマケもイカすね。

5位 前回  
2位

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

セガ/97年1月24日発売/5,800円/レースRPG

推定週間  
販売本数

1万1173本

推定累計本数 8万2405本

タイムトライアルも始まった「デイトナ」。キミの熱い走りを持っているぞ!!

6位 前回  
5位

TOMB RAIDERS (トゥームレイダース)

エプソン/97年1月24日発売/5,800円/ADV(18歳以上推奨)

推定週間  
販売本数

1万0412本

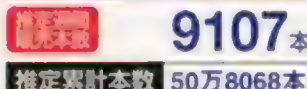
推定累計本数 3万5895本

3Dポリゴンキャラの滑らかな動きが注目の的。奥行きのあるストーリーも魅力だ。

7位 前回  
6位

ファイトースメガミックス

セガ/96年12月21日発売/5,800円/ACT

推定週間  
販売本数

9107本

推定累計本数 50万8068本

いろいろ公開された裏技は試してみた? お気に入りのキャラを使って戦おう!

8位 前回  
7位

DIGITAL DANCE MIX~安室奈美恵

セガ/97年1月10日発売/2,800円(コンビニ専売)/ETC

推定週間  
販売本数

7011本

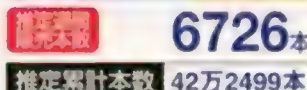
推定累計本数 9万7187本

相変わらず人気は高め。予定されているという続編にも、今から期待は大だね。

9位 前回  
8位

E0 (エネミー・ゼロ)

ワーブ/96年12月13日発売/6,800円(4枚組)/ADV

推定週間  
販売本数

6726本

推定累計本数 42万2499本

話題の多かった一作。飯野賢治氏プロデュースの「見えるラジオ」番組にも注目。

10位 前回  
9位

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK/96年12月31日発売/5,800円(7,800円)/ACT(通常RAM対応)

推定週間  
販売本数

5048本

推定累計本数 21万1693本

ボスキャラも使用できるサターン版。本誌の攻略記事はまだまだ熱く続くぞ!

11位 前回  
14位

ぷよぷよ通

コンパイル/95年10月27日発売/4,800円/PUZ

推定週間  
販売本数

4338本

推定累計本数 30万0565本

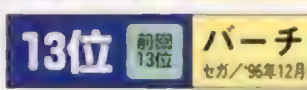
推定週間  
販売本数

推定累計本数 30万0565本

12位 前回  
10位

シャイニング・ザ・ホーリアーク

ソニック/96年12月20日発売/5,800円/RPG

推定週間  
販売本数

3966本

推定累計本数 11万3603本

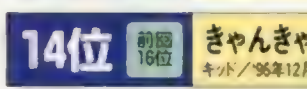
推定週間  
販売本数

推定累計本数 11万3603本

13位 前回  
13位

バーチャコップ2

セガ/96年12月20日発売/5,800円/SHT(バーチャガン対応)

推定週間  
販売本数

3466本

推定累計本数 30万3477本

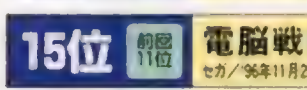
推定週間  
販売本数

推定累計本数 30万3477本

14位 前回  
16位

きんきんぱにー・ブルミール2

キッド/96年12月20日発売/7,500円/ADV(18歳以上推奨)

推定週間  
販売本数

3245本

推定累計本数 10万4725本

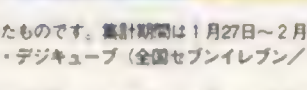
推定週間  
販売本数

推定累計本数 10万4725本

15位 前回  
11位

電腦戦機バーチャロン

セガ/96年11月29日発売/5,800円/ACT(ワンスティック対応)

推定週間  
販売本数

3105本

推定累計本数 39万6581本

推定週間  
販売本数

推定累計本数 39万6581本

◆上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。集計期間は1月27日~2月2日。★協力店:銀座博品館トイパーク・大阪J&amp;Pテクノランド・ソフトマップ・シータショップ漢ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVバニク・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/西国スパー)



# USER DATA TOP20

移植希望

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

今回の巻頭特集では、いろんなメーカーさんにコメントをもらったけど、中でもチュンソフトの発言がちょっと気になるよね。この春あたり、各社からいろんな発表があるかも?

順位	前週	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション	254
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	209
3	4	デッド オア アライブ	テクモ ビデオゲーム	147
4	3	新スーパーロボット大戦	バンプレスト プレイステーション	129
5	7	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK ビデオゲーム	125
6	13	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	107
7	6	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC98	88
8	11	Dの食卓2	ワーブ M2	81
9	9	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	66
10	16	D&Dシリーズ	カプコン ビデオゲーム	66

順位	前週	ゲーム名	データ	POINTS
11	10	セガツーリングカーチャンピオンシップ	セガ ビデオゲーム	59
12	18	鉄拳シリーズ	ナムコ ビデオゲーム	51
13	20	なないろドリームス虹色町の奇跡	カプコン ビデオゲーム	44
14	25	女神異聞録 ヘルソナ	アトラス プレイステーション	40
15	14	バーチャストライカー	セガ ビデオゲーム	40
16	12	ウォーザード	カプコン ビデオゲーム	37
17	8	ファンタシースター	セガ メガドライブ	33
18	27	インディ500	セガ ビデオゲーム	29
19	29	マリオカート64	任天堂 NINTENDO64	29
20	22	ガンブレードNY	セガ ビデオゲーム	26

## 11 セガ ツーリングカーチャンピオンシップ



実現度 70%?

## 20 ガンブレードNY



実現度 5%?

## SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

# SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

来週の2月19日~20日に、幕張メッセでAOUショーが開催されるけど、今号ではAM2研の最新作「バーチャストライカー2」をいち早く大公開。ショーには他の新作も目白押しだ。

順位	前週	ゲーム名	メーカー	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	52542
2	2	電腦戦機バーチャロン	セガ	18984
3	4	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	6972
4	3	ストリートファイターEX	カプコン	6839
5	5	デッド オア アライブ	テクモ	4634
6	新	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	SNK	4382
7	6	TOKYO WARS	ナムコ	4172
8	8	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	3668
9	10	ストリートファイターZERO2 ALPHA	カプコン	3437
10	9	スカッドレース	セガ	3325
11	7	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	3101
12	11	ぶよぶよSUN	コンパイル	2772
13	12	鉄拳2	ナムコ	2184
14	14	コラムス'97	セガ	1855
15	21	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	1680

## ONE POINT CHECK GAME!

今週の注目株!

Coming Soon

バーチャストライカー2

セガ/97年春稼働予定/MODEL3基板/サッカーゲーム



## 史上最強のサッカーゲーム誕生!

タイトル発表後、公開が待たれていた「バーチャストライカー2」が、いよいよこの春登場する! セガ最高のCGボードMODEL3が生み出す超リアルな映像は、もはや前作を飛び越えて、限りなく本物に近づいたのが実感できるはず。今回はゲーム中に戦略切替もできてさらに熱いぞ。

## 9 リアルバウト餓狼伝説 スペシャル



## 20 マジカルデート



## OTHER GAMES!



SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

# USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

ここを見れば今何が注目されているのか、一目でわかるサターンソフト期待のトップ30。そろそろ春の東京ゲームショウも近いから新着情報もチラホラ。「ブロンクス」も来たぞ。

## THE TOP 3! 今週のトップ3

**1位** 前回 1位 **バーチャファイター3**  
セガ/発売日未定/価格未定/格闘ACT



**448**

POINTS

開発進行度

10%(?)

夏頃には何かが見えてくる?

はたしてMODEL3作品の移植はできるのか!? そのへんの疑問が先行しがちな「VF3」の移植だけど、もう少しすれば、そのへんの追加情報が出てくるかも。続報を待て!

**2位** 前回 2位 **グランディア**  
ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/RPG



**426**

POINTS

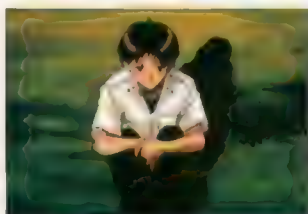
開発進行度

?%

新情報を待て

ゲーム序盤の街などが紹介され、物語の様相もなんとなく見えてきたね。次号からは、戦闘システムなどについても明らかになりそうだ。続々出てくる情報に期待!

**3位** 前回 4位 **新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression**  
セガ/'97年3月7日発売予定/5,800円/ADV



**302**

POINTS

開発進行度

80%(?)

発売までもう少しの辛抱

キャラ毎に変わるエンディングに、いろいろなオマケゲームなど、前作を上回るボリュームに仕上がっている。プレイするのが待ち遠しいね。詳しくはP39へ!

## PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

**6位** 前回 10位 **ラストブロンクス 東京番外地**  
セガ/発売日未定/価格未定/格闘ACT



**226**

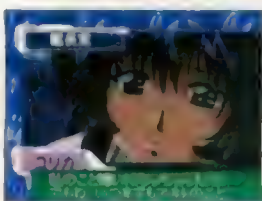
POINTS

開発進行度 10%

サターン版画面を公開

久しぶりにサターン版の新着画面も到着。開発のほうもそろそろエンジンがかかってきた感じ。期待が高まるね。詳しい情報はP129に。

**12位** NEW SOFT **機動戦艦ナデシコ やっぱ最後は「愛が勝つ」?**  
セガ/'97年春発売予定/5,800円/ADV



**176**

POINTS

開発進行度 ?%

SS版ナデシコ発進!

女性クルーとの恋愛アドベンチャー&木星トカゲとのシミュレーションバトル! 1本で2度オイシイお得な「ナデシコ」の最新情報はP90だ。

順位	前週	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	下級生	エルフ/発売日未定	245
5	3	バイオハザード	カプコン/今春予定	230
6	10	ラストブロンクス 東京番外地	セガ/発売日未定	226
7	17	サクラ大戦 花組対戦コラムス	セガ/3月28日	206
8	6	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン/今春予定	196
9	9	同級生2	NECインターチャネル/数日経	184
10	13	機動戦士ガンダム外伝III 義経れし者	バンダイ/3月7日	180
11	11	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	バンダイ/3月下旬予定	178
12	新	機動戦艦ナデシコ やっぱ最後は「愛が勝つ」?	セガ/今春予定	176
13	12	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ/発売日未定	169
14	16	センチメンタル・グラフィティ	NECインターチャネル/'97年内	160
15	20	サイバーボッツ フルメタルジャケット	カプコン/3月予定	156
16	14	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK/今春予定	148
17	18	ドラゴンナイト	エルフ/発売日未定	119
18	15	スレイヤーズ	角川書店/今春予定	115
19	24	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	セガ/発売日未定	106
20	22	超時空要塞~愛・おぼえていますか~	バンダイ/今春予定	105
21	25	クオヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~	グラムス/4月4日	94
22	41	リアルサウンド(仮称)	ワーブ/今夏予定	92
23	42	スカイターゲット	セガ/今春予定	90
24	39	重装機兵レイノス2	メサイヤ/2月21日	81
25	23	〜ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜 紅色の青春	コナミ/今夏予定	79
26	19	ダービースタリオン(仮称)	アスキー/発売日未定	78
27	30	魔法学園LUNAR!	スタジオアレックス/発売日未定	74
28	24	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ/3月21日	73
29	27	わくわく7	サンソフト/3月予定	71
30	26	レイヤーセクションII(仮称)	メディアクエスト/今夏予定	70

## OTHER CHECK! COMING SOON!!

21 クオヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~



24 重装機兵レイノス2



機動戦艦ナデシコ S.H.F. 今度も熱いぞ



読者のみんなの投票で発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は「EVE」が「デイトナ」と「デカ」を押さえて上位に進出だ！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは2月25日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA 2月7日現在発売済み サターンソフト総本数:502本

◎新着本命馬紹介 全体的に高い評価。一部でつまるとちょっとツライね。

**3着 NEW SOFT EVE burst error**

イマジニア/97・1・24  
7,800円(18歳以上推奨/4枚組)/ADV

全投票平均点 **9.3125**  
本誌の平均点 **8.33**

グラフィック、システム、ストーリーいずれも秀逸。特にDISK 3に入ってから、2人の主人公が協力し合うところなどは、今までのゲームには見られない面白さがある。反面、クリアしても不明な点が残るし、エンディングもやや物足りないか、全体として考えれば名作といえる。(山口県・阿武昭昭・22歳)パナコン版からの

ファンである私にとっては、やや不満の残る移植だ。元々、あまりテンポの良くない作品なのに、CDチェンジでさらに拍車がかかっている。しかしながら、シナリオの良さはさすがといったところか。未体験の方にも、おそらくゲーム史上最高であろうストーリーを堪能してほしい。きっと、本当の感動がそこにはあるはずだから。(秋田県・泉秀和・19歳)ストーリーが動き始めるまで時間がかかるが、意表をつく展開と無意味な行動をとった時のジョークには、かなりハマりました。たのエロゲーと思うなかれ(新潟県・渡邊一幸・19歳)サターンなのだから、機種相応のクオリティがあってしかるべきだが、98版と比べてテキストとBGMのシンクロに進歩がなかったのが残念。(東京都・矢島忠志・21歳)

順位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1 サクラ大戦	ADV	9.5299
2	2 パーチャファイター2	ACT	9.3356
3	3 EVE burst error	ADV	9.3125
4	4 FIGHTERS MEGAMIX (ファイターズ メガミックス)	ACT	9.3028
5	5 NiGHTS (ナイト)	ACT	9.265
6	6 パンツァードラグーンツヴァイ	SMT	9.2055
7	7 西暦1999 フラオの復活 18歳以上推奨	ACT	9.2
8	8 ホリスノーツ	ADV	9.162
9	9 セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1404
10	10 電撃戦記パーチャロン	ACT	9.138
11	11 レイヤーセクション	SMT	9.1355
12	12 ストリートファイターZERO2	ACT	9.1325
13	13 アイトル省士スーチャーハイII X指定	TAB	9.1216
14	14 エネミー・ゼロ	MOV	9.1182
15	15 セガラリー・チャンピオンシップ プラス	RAC	9.0754
16	16 パーチャファイター	ACT	9.0688
17	17 GUNGRIFION THE EURASIAN CONFLICT	SMT	9.0683
18	18 ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.025
19	19 パーチャコップ	SMT	9.0223
20	20 ワールドアトバント大戦 戦国版の戦国	SLG	9.0207
21	21 パーチャコップ2	SMT	9.0204
22	22 魔法騎士レイアース	A-RPG	9.0191
23	23 ファイティングバイハース	ACT	9.0106
24	24 天外魔境 異聞の黙示録	RPG	9.0
25	25 プリンセスメーカー2	SLG	8.9893
26	26 ウェンパイアハンター	ACT	8.9856
27	27 デンタルピンボール まくらノミコン	ETC	8.9811
28	28 Christmas NiGHTS クリスマスナイト 冬季限定版、限定品	ACT	8.9698
29	29 タライアス外伝	SMT	8.9632
30	30 LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9375
31	31 ワールドアトバント大戦 戦国版 作戦ファイル	SLG	8.9046
32	32 タクティクス オウカ	RPG	8.9045
33	33 戦国プレート	RPG	8.8736
34	34 真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8732
35	35 サークル・オブ・ファイターズ95 新システム対応	RPG	8.8311
36	36 三國志V	ACT	8.8275
37	37 シャイニング・サー・オーリアーク	SLG	8.7927
38	38 ストライカーズ1945	RPG	8.7714
39	39 パンツァードラグーン	SMT	8.7705
40	40 デンタルピンボール〜ラストクラディエーターズ〜	SMT	8.7691
41	41 SEGA AGES アウトラン	PIN	8.7575
42	42 SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7529
43	43 パーチャファイター リミックス	ACT	8.75
44	44 野々村病院の人々 X指定	ACT	8.7425
45	45 ウィニングキッド2 フロム96	ADV	8.7322
46	46 サークル・オブ・ファイターズ95 新システム対応	SLG	8.7236
47	47 同級生II 18歳以上推奨	ACT	8.702
48	48 ハーフ・フリーター	ADV	8.6738
49	49 井出洋介名人の新書 戦国版	SLG	8.6666
50	50 信長の野望・天翔記	TAB	8.6666
51	51 デイトナUSA	SLG	8.6465
52	52 テラ・ファンタスティカ	RAC	8.6341
53	53 きんぎょパニック プルミエール2 18歳以上推奨	S-RPG	8.6326
54	54 エターナルメモリー	ADV	8.6304
55	55 とときめきメモリアル〜forever with you〜	SLG	8.6272
56	56 サンダーフォースゴールドバック2	SLG	8.6149
57	57 ストリートファイターZERO	SMT	8.5789
58	58 三國志美濃版	ACT	8.574
59	59 トラコンフォース	SLG	8.5714
60	60 機動戦士ガンダム外伝II 蒼き流星の黒き翼	SLG	8.5676
61	61 THOR 雷神王 伝説	SMT	8.5617
62	62 伝説のオウカバトル	A-RPG	8.5379
63	63 テカスリット	S-RPG	8.5365
64	64 ハズルボウル2X	SPT	8.5364
65	65 ラングリッサー 風 (スペシャルパッケージ)	PUZ	8.5213
66	66 スーパーリアル麻雀PV X指定	SLG	8.52
67	67 ザ・ハイパーゴルフフェデレーションコース	TAB	8.5193
68	68 マスターズ 通かろオウカ3	SPT	8.5116
69	69 ヒクトリー・ワールド96	SPT	8.503
70	70 クラディウス DELUXE PACK	SPT	8.4996
71	71 Jリーグ フロウ・カークラフをつくらう!	SMT	8.4843
72	72 メルティンガー 闘争少女 闘争2086 通常版、限定版	SLG	8.4841
73	73 メタルブラック	SLG	8.4705
74	74 ハイパーデュエル	SMT	8.4705
75	75 カートアンビローズ	SMT	8.4482
76	76 ヒクトリー・ワールド WORLD WIDE edition	ACT	8.4466
77	77 機動戦士ガンダム外伝I 戦神のブルース	SPT	8.4411
78	78 スーパーリアル麻雀PVII X指定	SMT	8.4377
79	79 太陽立志伝II	PUZ	8.421
80	80 SEGA AGES VOL.2 スペースハリヤー	SLG	8.409
81	81 やみみくす REMIX	SMT	8.405
82	82 真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	ADV	8.4006
83	83 真説おしへりハロディウス〜FOREVER WITH ME〜	ETC	8.3973
84	84 PEBBLE BEACH GOLF LINKS ーストラに挑戦	SMT	8.3888
85	85 クレイテストナイン96	SPT	8.3808
86	86 メタルファイター MIKU	SPT	8.3767
87	87 サイバートール 18歳以上推奨	ADV	8.374
88	88 サイバートール 18歳以上推奨	RPG	8.3703

順位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
89	89 SEGA AGES アフターバーナーII	SHY	8.3675
90	90 パーチャファイターキッズ	ACT	8.3607
91	91 BATSUGUN	SMT	8.35
92	92 J・3 EYES 戦国公家〜S	ADV	8.3112
93	93 きんぎょパニック 闘争少女 闘争2086	TAB	8.3
94	94 ロイヤル・マーズ・オブ・ウォー	ACT	8.2931
95	95 アイトル省士スーチャーハイ リミックス X指定	TAB	8.2831
96	96 クラディウス	A-RPG	8.2744
97	97 女子高生の放課後〜ふくムハ	PUZ	8.2727
98	98 WIPEOUT ワイフアウト	RAC	8.2716
99	99 はくはくアニマル〜世界最強伝説手帳〜	PUZ	8.2677
100	100 マジカルドロップ2	PUZ	8.25
101	101 極上ハロディウスII DELUXE PACK	SHY	8.2479
102	102 新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2477
103	103 パーチャファイターCGネットワークシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	8.2045
104	104 カンパット	SHY	8.1736
105	105 神様の世界エルハサード	ADV	8.172
106	106 スーパーリアル麻雀クラディウス X指定	TAB	8.1643
107	107 サターン・エクス・マニ	ACT	8.1553
108	108 完全中絶プロ野球 クレイテストナイン	SPT	8.1476
109	109 空想ゴキウ・エンペレーション 18歳以上推奨	SLG	8.1288
110	110 2度あることはサントアル	ETC	8.1221
111	111 スナッチャー	ADV	8.1166
112	112 アニメ・リクエスト Special	SLG	8.1129
113	113 金沢将棋	TAB	8.1
114	114 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0983
115	115 誕生S-Debut 18歳以上推奨	SLG	8.0969
116	116 とときめきメモリアル〜毎日の天使たち〜 X指定	TAB	8.0933
117	117 機動戦士ガンダム	SMT	8.0897
118	118 ハトルハ	RAC	8.0666
119	119 MYST	ADV	8.0454
120	120 水戸黄伝〜風雲再起〜	ACT	8.0337
121	121 料理王	TAB	8.0289
122	122 Wizards' Harmony	SLG	8.0128
123	123 F-1 Live Information	RAC	8.0122
124	124 ステークスウェーサー	ACT	8.0
125	125 リアルハウト 闘争伝説	ACT	7.9935
126	126 The Tower	SLG	7.9907
127	127 アイトル省士スーチャーハイII Message for the Future	ETC	7.9809
128	128 パーチャファイターCGネットワークシリーズ〜ハイ・チェン〜	ETC	7.96
129	129 パーチャファイターCGネットワークシリーズ〜ジャッキー・ブライト〜	ETC	7.9456
130	130 フロム96 秘宝	TAB	7.9439
131	131 リクトロート サーガ2	S-RPG	7.9421
132	132 パーチャファイターCGネットワークシリーズ〜結城島〜	ETC	7.9358
133	133 パーチャファイターCGネットワークシリーズ〜四帝〜	ETC	7.9333
134	134 DIGITAL DANCE REMIX〜安室奈美恵	ETC	7.9285
135	135 神様の世界エルハサード	RAC	7.9105
136	136 月花恋物語 TORICO	ADV	7.8988
137	137 X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.8947
138	138 サムライスピリッツ 新伝 邪悪の影	ACT	7.887
139	139 セクシーハロディウス	SHY	7.8852
140	140 たいら あいりん予告編	ETC	7.8636
141	141 スーパーリアル麻雀PVII X指定	TAB	7.8396
142	142 FEDA リメイク! エンペレーション オフ・ジャスティス	SLG-RPG	7.8141
143	143 夢見の国 活劇編	ACT	7.8076
144	144 三國志IV	SLG	7.8023
145	145 ウィットリッパのV8 コンプリート	RPG	7.7857
146	146 とときめきメモリアル 対戦はするなま	PUZ	7.7723
147	147 ヒクトリー・ワールド	SPT	7.7703
148	148 闘争伝説 スティールダム〜通信ケーブル編〜ソフト製品	SMT	7.7692
149	149 空想ゴキウ・エンペレーション 18歳以上推奨	ETC	7.7553
150	150 Oの食卓	ADV	7.7511
151	151 天地を喰らうII〜最強の戦い〜	ACT	7.7441

オッズ表サターンA 1位 上り大躍進!

昨年のセガサターンソフト最高の栄誉を決めるセガサターンマガジニングランプリの結果発表が、いよいよ始まったけど(※P.81参照)、各部門賞で「サクラ大戦」の受賞が目立っているのを見ると、読者レースでのオッズの高さも納得いくところかな。ここまできたら、どこまで1位獲得回数記録を伸ばせるか、興味津々。着々着々を取り戻しつつある上位のオッズをかき乱してくれる新作の登場はあるかな?

オッズ表サターンA 2位 帝王は安泰!? 近日 聖域を脱出か!?

昨年のセガサターンの10大ニュースをあげると言えば、迷わず「デス クリムゾン」の登場をトップにあげる人間が10名(笑)はいるかと思われる、読者レースの悪魔、超最下位帝王デス。じつは誰もが安泰と思いつつも、最近気づかぬうちにギリギリオッズを上げてきているのは気になる。2点台浮上の晩には、記念の「恐怖体験版」を出すしか! 頼むよエロール(笑)!!



## ↓オッズ表サターンB

順位	順位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
142	148	クロ・クワークナイト〜ヘパルチの帰還〜	ACT	7.74
143	149	DX人生ゲーム	TAB	7.7341
144	150	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	7.7272
145	151	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影鬼〜	ETC	7.7173
146	152	ウィニングポスト2	SLG	7.7037
147	153	キャスハニックス	A-PUZ	7.7
148	154	ふよふよ通	PUZ	7.685
149	155	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント〜	ETC	7.6634
150	156	七つの秘宝	ADV	7.6585
151	157	サンダーフォース ゴールドバック1	SMT	7.6578
152	158	大運動会	SLG	7.6551
153	159	Cubic Gallery	ETC	7.6428
154	160	ROBO PIT	ACT	7.6263
155	161	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.626
156	162	探偵神宮寺三郎〜未だのルビー〜	ADV	7.6086
157	163	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6032
158	164	本格プロ麻雀 激闘Special	TAB	7.6
159	165	日付の思い出〜さくら〜GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
160	166	アルバートオースティン LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.5985
161	167	ザンダーフォース ゴールドバック2	ACT	7.5909
162	168	ワールドヒーローズ パーフェクト	ACT	7.5748
163	169	リクローター	RPG	7.5723
164	170	アイトル麻雀 ファイナルロマンズR(X指定)	TAB	7.5703
165	171	ウィニングポストEX	SLG	7.568
166	172	クロ・クワークナイト〜ヘパルチの大冒険・下巻〜	ACT	7.563
167	173	あまかせ! 遺囑書! セイバース	ADV	7.5526
168	174	SIDE POCKET2〜伝説のバスター〜	TAB	7.5485
169	175	シムシティ2000	SLG	7.5443
170	176	リンクル・リバー・ストーリー	A-RPG	7.5392
171	177	上海 万里の長城	PUZ	7.5363
172	178	セカイエンターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5287
173	179	エアーマネジメント'96	SLG	7.5238
174	180	ゴジラ 対 巨獣総攻撃	SLG	7.5232
175	181	野良猫ワールドシリーズ ベースボール	SPT	7.5
176	182	バーチャルオープンテニス	SPT	7.5
177	183	探偵の決断Ⅱ	SLG	7.4828
178	184	くらげでろろ	PUZ	7.4782
179	185	ザ・ポート	SLG	7.4634
180	186	RAY MAN レイマンよ! エレクトーンを教え!	ACT	7.4545
181	187	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜フレイム・キック〜	ETC	7.45
182	188	出た! ゴッデンビッチャー! DELUXE PACK	SMT	7.443
183	189	水戸黄門漫遊記	ACT	7.4424
184	190	エイリアン トリロジー	SMT	7.44
185	191	8ちゃんバニー・ブルミール 成人向け	ADV	7.4241
186	192	キャラクターファイト〜ユニバースウォリアーズ〜	ACT	7.4181
187	193	テーマパーク	SLG	7.4107
188	194	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファエル〜	ETC	7.4054
189	195	ブルーシート〜奇聞伝説〜 18歳以上推奨	RPG	7.4005
190	196	クロ・クワークナイト〜ヘパルチの大冒険・上巻〜	ACT	7.3866
191	197	風魔小次郎大伝	SMT	7.3725
192	198	ランバート THE MASTER FILE	ETC	7.3703
193	199	闘魂英雄伝	SLG	7.3684
194	200	アイトル麻雀 スーパーハイ Special MA18	TAB	7.3664
195	201	マイベスト フレンズ〜at アントリ〜 女子専用 (X指定)	PUZ	7.36
196	202	空想科学世界カリバーボーイ	RPG	7.3548
197	203	東京ハワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3506
198	204	マスターオブモンスターズ〜ネオジェムエレーションズ〜	SLG	7.3333
199	205	美少女パズル 魔法! 3	TAB	7.3333
200	206	ちびまる子ちゃんの冒険はるるるる	PUZ	7.3253
201	207	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3125
202	208	コールドアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3101
203	209	ZORK I	ADV	7.2916
204	210	NISSAN PRESENTS オープトライビングT-R	RAC	7.2857
205	211	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・マクワイルド〜	ETC	7.283
206	212	ゾート & ソーザリ	RPG	7.2693
207	213	マク・ジョー・パルム・アブ・ホル・パル・スラム・ゲーム	SPT	7.2631
208	214	スチームキア★マッシュ	ACT	7.25
209	215	麻雀大会Ⅱ Special	TAB	7.25
210	216	Destruction Derby [テストラクションダービー]	RAC	7.2352
211	217	くらりんPA!	PUZ	7.2222
212	218	BLOOD FACTORY	SMT	7.2222
213	219	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1947
214	220	麻雀同好生 Special(X指定)	TAB	7.1923
215	221	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1822
216	222	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1794
217	223	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1551
218	224	ヴァーチャルハイトライト	A-RPG	7.1489
219	225	マイティヒット〜Mighty Hits〜	SMT	7.1428
220	226	闘魂英雄伝 アスタル	ACT	7.1139
221	227	ロードラッシュ	RAC	7.1
222	228	ストリートファイターリアルバトル オンフィルム	ACT	7.0465
223	229	ブリクラ大作戦	A-SMT	7.0454
224	230	海軍大戦争	SMT	7.0454
225	231	首領 伝説	SMT	7.032
226	232	GAME WARE VOL.3	ETC	7.0178
227	233	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.0109
228	234	麻雀同好生 麻雀物語(X指定)	TAB	7.0
229	235	THE けいおん! スペシャル〜今更け12巻〜 18歳未満禁止	ETC	6.9921
230	236	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	6.9875
231	237	くっすんおまよ〜S	PUZ	6.9772
232	238	GOTHA II〜天空の騎士〜	SLG	6.9756
233	239	ときめき麻雀 バラタス〜恋のてんはいび〜 (X指定)	TAB	6.9587
234	240	ゾニックウイングス スペシャル	SMT	6.9444
235	241	天地無用! 無敵道場 激闘! 18歳以上推奨	ADV	6.9404
236	242	エアーズアドベンチャー	RPG	6.9354
237	243	サンダーボク2	SMT	6.9333
238	244	LULU	ETC	6.9133
239	245	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SMT	6.8888
240	246	クリュー・シックス	SMT	6.8888
241	247	TETRIS S	PUZ	6.8888
242	248	テトリスプラス	PUZ	6.8823
243	249	SEGA AGES VOL.1 激闘! タントアール	ETC	6.8787
244	250	秘宝探検	TAB	6.8571
245	251	必殺パチンココレクション	SLG	6.8421
246	252	ゲームの達人	TAB	6.8173
247	253	ノーバース・フィッシング	SLG	6.7948
248	254	水戸黄門	TAB	6.7866
249	255	天地無用! 無敵道場 激闘! CD-ROM for SEGA SATURN X指定	ETC	6.7731
250	256	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
251	257	ハンクワンGP'95	RAC	6.752
252	258	おーちゃんのおかしなロジック	PUZ	6.7297

## ○新着対抗馬紹介1 思ったほど伸びなかったがデキは逸品。要素も豊富。

**30着 NEW SOFT** **デイトナUSA**  
CIRCUIT EDITION

セガ/97・1・24  
5,800円/1BAND・シム・マシコン・ファミコン・PRAC

全投票平均点 **8.9375**  
本誌の平均点 **8.33**

背景のグラフィック、アサーカーのカラーリング、絵的な技術向上は目を見張るものがある。また、ケーブル、XBANDによる通信対戦(フル画面での対戦)

は旧デイトナユーザーの夢にまで見たもの。しかし、操作感(操作性ではない)がまったくと言っていいほど、旧作と違っているのには戸惑った。(東京都・長谷部宏) タイムアタックやゴーストに加えて、最初から選択可能な8種類、追加2コース、2イント(1/30秒コマ)描画、オリジナルにあった歌など、至れり尽くせりの機能に脱帽。(埼玉県・赤坂昌樹・18歳)あらゆる面でサターン2年分の進化が見られ、オンロードのレースゲームとしては最高のデキ。でもアレンジしすぎのBGMと新鮮な感覚の薄さはちょっと残念。(千葉県・高橋俊之)

## ○新着対抗馬紹介2 楽しいけどステージ数の少なさとCD読み込みは残念?

**43着 NEW SOFT** **ダイナマイト刑事**

セガ/97・1・24  
5,800円/ACT

全投票平均点 **8.75**  
本誌の平均点 **7.66**

CMを見て、即買うことを決定! ゲームの内容はファイナルファイト系のポリゴン版で、少し動きが重い。PLAYが短いので手軽に遊べる。オマケがもう少しあった。(東京都・井上和宏・21歳)読み込みが多いためか、テンポがイマイチ。他の部分が良い

だけに残念。(京都府・小玉健介・17歳)パッケージイラストが、某有名ハリウッドスターにそっくりなところが良い。(大阪府・岩倉大樹・19歳)ST-Vなので完全制覇は当たり前。カップリングされたディープスキヤムも単純で面白い。欲を言えば、サターンだけのオリジナルステージがほしかった。これで5,800円は高いかもしれない。(神奈川県・内田裕之・18歳)アーケードからの移植としては良い作品かもしれないが、ゲーム内容はただのアクションゲームのポリゴン版という感じがまじまじとしない。これがサターンで出すほどのゲームかと思ってしまう。まだメガドラのヘアナックルの方が良かった。(東京都・鈴木達也・19歳)

## ●新着単穴馬紹介1 硬派なアクションゲーム2本。デキはまあまあ?

**94着 NEW SOFT** **ロックマン**  
X2

カプコン/97・1・17  
5,800円/ACT

全投票平均点 **8.2931**  
本誌の平均点 **8.0**

ロックマンシリーズの特徴の1つである、程良い難易度の高さは健在。歯ごたえのあるアクションを楽しむことができる。難しいとはいっても、時間をかけて繰り返しチャレンジすれば進めるようになる程度。この位が適当だと思う。トラップやボス戦等もなかなか豊富で、見た目の子供っぽいイメージとは裏腹に奥深く楽しむ事ができる内容になっている。また、前作のサターン版はグラフィック等、全体的に古臭い感じがしたが、今回はしっかりサターン風(?)の構成になっている。秀作だ。(東京都・小坂橋孝文・28歳)ロックマンらしさが良かった。(千葉県・谷口誠・20歳)

**222着 NEW SOFT** **BLOOD FACTORY**

インタープレイ/EAV/96・11・29  
5,800円/SMT

全投票平均点 **7.2222**  
本誌の平均点 **7.33**

久々にハマったソフト。確かにシステム自体は古臭いが、それを感じさせない強力な効果音や、エイリアンの悪魔がキレた世界観にイヤという程引き込まれる。オプションでBGM音量とSFX音量が調節できるのは、このソフト、ヘタに手を出すや火傷するぜ! (大阪府・片山幸一・20歳)撃つ爽快感に浸るだけで戦略性が薄く、飽きるのが早い。さらに、どのステージもやることは一緒なので作業に近い。(千葉県・菅原昌典・22歳)アクション性が乏しく、ただ強引に撃ちながら突っ込むだけのゲーム。画面も見にくく、ステージクリアに時間がかかる。(東京都・広瀬雄一・17歳)

## ●新着単穴馬紹介2 懐かしいパズルは操作性などがもう一歩?

**251着 NEW SOFT** **TETRIS S**

BPS/96・12・27  
4,800円/PUZ

全投票平均点 **6.8888**  
本誌の平均点 **6.66**

CPUが強すぎる。かと思えば一定時間で自爆(?)するし……。一段消して粘れば、勝ててしまうところも問題。だが背景は本当に綺麗。欲を言えば、パターンをもっと増やしてほしい。(千葉県・真下みゆき・16歳)反店がすべてのゲームなのにキーレスポンスが悪すぎる。モードも少なく飽きやすい。(千葉県・浅見貴之・21歳)

**275着 NEW SOFT** **鎮西お嬢様伝説**  
Mika Akitaka Illust Works

ハドソン/96・12・26  
3,800円(通販専用)/ETC

全投票平均点 **6.6666**  
本誌の平均点 **—**

ファンのためのソフト。できれば昔の絵や、歌なんかも入れてほしかった。(愛知県・牛山公司・25歳)グラフィックを加工できる等の細かな配慮がほしかった。絵の切り替えも遅いし、通販専用ソフトとはいえ不親切。OVAやCDのジャケット、ラフスケッチなども収録すべきではなかったのか。(長崎県・瀬川陽一・23歳)

【週刊化のみんなの感想は?】「たいっちょー(シュタ)!」「なんでいハチ」週刊化第1号のアンケートハガキ見るすか?「おー、来てるね来てるね。なんか週刊化前より来てんじやないのー?」「……………(ハガキを読んでいるらしい)」数100%、全然ダメ0.3%ってところかお!「まあ、上出来じゃないすか。まだ今年は40冊以上出すんですから」サターン専門誌もセガパンダイミたいに合併せんかの。今週はマガジン、今週はFONとか「休日もバッチリっすね(笑)」「……………さー、仕事仕事」「たいっちょー……」



## ↓オッズ表サターンC

順位	読者	ソフト名	ジャンル	全読者平均
253	258	PDウルトラマリンク	PUZ	6.7142
254	259	EMIT Vol.2 ~命がけの嵐~	ETC	6.7058
255	260	AI将棋	TAB	6.6923
256	261	AQUAZONE for SEGA Saturn	SLG	6.6904
257	262	四柱博命ヒタクラフ	ETC	6.6875
258	263	テレビアニメスラムダンク I love Basketball	SPT	6.6517
259	264	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.647
260	265	EMIT Vol.1 ~時の運子~	ETC	6.6417
261	266	シャニング・ウィスタム	A-RPG	6.6333
262	267	マシンカトル	PUZ	6.6296
263	268	バーチャファイターX指定	SLG	6.625
264	269	アイトル 闘争 ファイナルロマンス2 X指定	TAB	6.6101
265	270	18歳以上推奨 Maken Awakened Blood Works	ETC	6.6066
266	271	タイアスII	SHT	6.5972
267	272	闘神伝S	ACT	6.5836
268	273	GRAN CHASER グランチェイサー	RAC	6.553
269	274	タイトーチェイスH.Q. プラスSC.I	RAC	6.5
270	275	ウイングアームズ〜華麗なる闘撃王〜	SHT	6.4851
271	276	ファイブロウ外伝 プレイシントルネート	SPT	6.4576
272	277	リターン・トゥ・ジョーク	ADV	6.4523
273	278	ロックマンX3	ACT	6.4428
274	279	ゲームの達人2	TAB	6.4375
275	280	爆発リール 吉本ウイズ王決定戦DX	QIZ	6.4
276	281	爆発リールハンター	ADV	6.3877
277	282	闘神伝説ユナ REMIX	RPG	6.3846
278	283	平成天才ハカポン すすめ!ハカポンズ	PUZ	6.3809
279	284	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3667
280	285	闘神伝URA	ACT	6.3369
281	286	真説・夢見屋 闇の裏に隠れた	ADV	6.3302
282	287	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.3238
283	288	ブラックファイアー	SHT	6.3181
284	289	闘神伝説 闘神伝説R(X指定)	TAB	6.3125
285	290	信長の野望 リターンズ	SLG	6.3076
286	291	ハイパー3D対戦バトルゲネックス	SHT	6.28
287	292	闘神伝説3 過激な戦い	ACT	6.2748
288	293	真の闘神	TAB	6.2631
289	294	18歳以上推奨 Expansion of the personal 闘神伝説	ADV	6.1875
290	295	闘神伝説 18歳以上推奨	ACT	6.1862
291	296	DEATH MASK 18歳以上推奨	ADV	6.1666
292	297	ナイトストライカーS	SHT	6.1666
293	298	闘神伝説 ヒート	RAC	6.1666
294	299	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1388
295	300	GOTHA ~イスマリアの戦役~	SLG	6.1364
296	301	テスロバトル 闘神伝説からの脱出 18歳以上推奨	SHT	6.1153
297	302	EMIT Vol.3 ~私にさよならを~	ETC	6.0925
298	303	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.0439
299	304	HYPER REVERTIONハイパーリヴァーシオン	SHT	6.0434
300	305	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.0434
301	306	ゲームの達人 THE 上海	PUZ	6.0
302	307	闘神伝説	TAB	5.923
303	308	フレイムバトルQ	QIZ	5.909
304	309	Race Drivin'	RAC	5.9044
305	310	NFLクォーターバッククラブ96	SPT	5.9
306	311	時空探偵DOO〜幻のローレライ〜	ADV	5.8947
307	312	NINKU 忍道〜孤狼の伝説の大変身!〜	ACT	5.8723
308	313	ホーンテッドカジノ	TAB	5.826
309	314	BUG! じゃんぷして ふんつけちゃって へっちゃんこ	ACT	5.8076
310	315	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	ETC	5.7906
311	316	バーチャルカノ	TAB	5.7826
312	317	フィッシング甲子園	SPT	5.7333
313	318	The PSYCHOTRON 18歳以上推奨	ADV	5.7333
314	319	WanChai Connection 18歳以上推奨	ADV	5.7126
315	320	闘神伝説 TRUE PINBALL	PIN	5.625
316	321	闘神伝説 天竺	TAB	5.5767
317	322	GALJAN X指定	TAB	5.5384
318	323	ロックハズル レインボータウン	PUZ	5.5333
319	324	ハイオクタン	RAC	5.5
320	325	ゲイルレーサー	RAC	5.3913
321	326	闘神伝説 天竺	TAB	5.3793
322	327	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.35
323	328	ホネイとへへれけ	PUZ	5.3305
324	329	Break Thru!	PUZ	5.3225
325	330	闘神伝説 エンジェルリッパズ(X指定)	TAB	5.3125
326	331	TAMA	ACT	5.297
327	332	タイタロス	SHT	5.2742
328	333	占部物語 そのI	ETC	5.25
329	334	FIFAサッカー96	SPT	5.1666
330	335	ファースター クリスマス	ADV	5.1538
331	336	闘神伝説 究極 闘神伝説 (18歳以上推奨)	SHT	5.1428
332	337	学校のコワイウツ 花子さんがきた!!	ETC	5.1034
333	338	闘神伝説 闘神伝説 (18歳以上推奨)	ADV	5.0454
334	339	トラえもん のび太と復活の星	ACT	5.04
335	340	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.0
336	341	闘神伝説	PIN	4.9285
337	342	大いなる感動闘神伝説!	SLG	4.8666
338	343	HORROR TOUR	ADV	4.8333
339	344	闘神伝説 (限定販売)	ETC	4.7424
340	345	闘神伝説 プリティファイターX (18歳以上推奨)	ACT	4.6945
341	346	QUANTUM GATE I〜夢の扉〜 (18歳以上推奨)	ADV	4.6923
342	347	闘神伝説 II フロント95 DOUBLE HEADER	SPT	4.5357
343	348	シュトラール〜秘められし七つの光〜	ACT	4.4666
344	349	バーチャルバレーボール	SPT	4.4444
345	350	魔法の書 ぼえぼえ玉子 (18歳以上推奨)	TAB	4.25
346	351	闘神伝説	ADV	4.0563
347	352	闘神伝説	ACT	3.9041
348	353	レボリューションX (18歳以上推奨)	SHT	3.8461
349	354	アイレム アーケード クラシック	ETC	3.7647
350	355	闘神伝説 コギャル放浪記 (18歳以上推奨)	TAB	3.76
351	356	ハートビートスクランブル	ADV	3.75
352	357	ハットトリックヒーローS	SPT	3.7
353	358	ジョニー・バズーカ	ACT	3.4615
354	359	闘神伝説 闘神伝説 (18歳以上推奨)	ACT	3.4
355	360	DARKSEED (18歳以上推奨)	ADV	3.336
356	361	学校の怪談	ADV	3.2775
357	362	闘神伝説〜Marriage〜	SLG	3.2445
358	363	ぼけらばおーん	PUZ	3.1111
359	364	カオスコントロール	SHT	2.7407
360	365	必殺!	ACT	2.5833
361	366	闘神伝説 闘神伝説 (18歳以上推奨)	TAB	2.5384
362	367	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG-RPG	2.1139
363	368	アスクリムゾン	SHT	1.9238

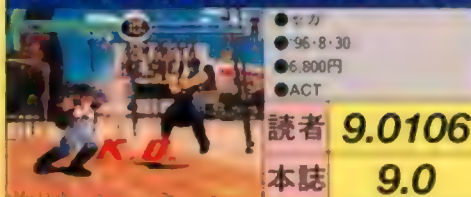
新

オレの

セガサターンの名作にスポットをあてる...

Written by 明石家サンマン

ファイティングバイバース



読者 9.0106

本誌 9.0

ベプシカップ全  
大会優勝者に  
して本誌ライ  
ター。胸も一流

Vol.5

版権情報

ファイティングバイバース  
ひとくちメモ

「バーチャファイター」シリーズとは違う対戦格闘を目指しAM2研が'95年秋にリリースした作品(アーケードMODEL2ボード)を完全移植。サターン版のチームリーダーにはアーケード版の片岡洋氏自らがあたり、不可能とされた壁の表現やゲージ処理までも実現。家庭用ならではのさまざまな要素とベプシマンの登場が話題をまいた。サターン版の販売推定本数は約43万本を達成。現在は新品でも1,980円前後と比較的安値で購入可能だ。

## AM2研の意欲作の進む先は?

ゲームをプレイしたときにどんな感覚が一番味わいたいか、と聞かれて真っ先に思い浮かぶものは、心地よい爽快感。やはり、これに尽きるかと。そんな僕の推奨馬は、この「ファイティングバイバース」です。

サターンへの移植は、なんとなく予想できていたし、それが正式発表されたときは、とても嬉しかった。しかし、それと同時にあの「ファイティングバイバース」ならではの、見ているだけで興奮するぐらい派手な演出と、アーマーをブッ壊したときや、相手をフック飛ばしたときなどに感じられる爽快感をどこまで再現できるかという不安に襲われもした。

そもそも、このゲームの醍醐味というのは、この派手な演出の中で繰り広げられる、スピーディーな戦いと、相手をコテンパンに叩きのめす爽快感にある。これらは、決して他のゲームでは味わうことのできない気持ち良さだ。逆をいえば、これらがなければ、「ファイティングバイバース」が「ファイティングバイバース」でなくなってしまうというわけ。

その後、とあるきっかけから、サターン版の開発中ROMを触らせてもらえることになった。すると、巷では再現できないとまで噂されていた金網、アーマーはおろか、そのフック飛ばす様子が目の前にあるではないか。このときの衝撃は今でも覚えている。しかも、それだけではな

かった。アーケードオリジナルバージョンに加え、サターン版用に新たなバランス調整をしたアレンジバージョンと、それにハイパー化や軸移動の要素を追加したハイパーバージョンが作られていたうえ、隠しキャラクターとして、アーケード版で使えたマラー以外に、CMでおなじみのヒーロー、ベプシマンが加わるというのだ(このときはまだB.M.、クマちゃんなどのことを知らなかった)。不安は一瞬にして消え去り、大きな期待へと変わった。

完成版に触ったのは、それからまたしばらくしてから。アーマー破壊技の光り方が、ガード&アタックとほとんど同じだったり、壊れたアーマーの破片がリング上に残らないなど、アーケード版との細かな違いはあるものの、それはド派手で、爽快感のある「ファイティングバイバース」そのものだった。「バイバースの命」は失われていなかったのである。大きな期待は、確かな実感へと変わった。



こんなキャラまで隠しキャラになるとは、是れぞ真の移植だ

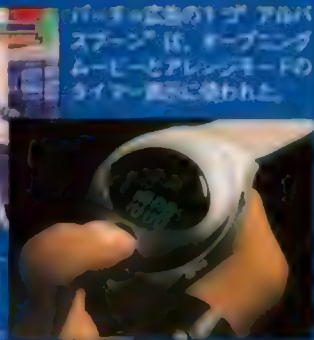
check!

バーチャ広告  
ここに極まれり!

AM2研が新たな広告メディアとして展開している「バーチャ広告」。このサターン版「バイバース」では、「VFキッズ」その展開に拍車がかかり、当時CMで大人気だったベプシマンだけでなく、人気のアイテムアルバスプーンも登場。多くの話題をまいた。



アーケードモードでプレイし、はばきも戦うと自動的ベプシマンが登場。ベプシマンを倒せば、使用可能に



## 最近の読者のコメントは?

「ファイターズ メガミックス」をやった後、久しぶりにやってみると、キャラクターセレクトの少なさにちょっと驚かされるが、デカ頭キャラやアロハ&制服ハニーなどは、このゲームならではの結構好み。サターン版だけのベプシマンの強烈なコンボも再登場を願いたいほど熱い!(東京都・渋谷区)

## 開発スタッフからオススメのお言葉

「ファイターズメガミックス」で初めて「バイバース」の世界に触れたというそのキミ! ぜひオリジナルも体験してほしい! ベプシマンや怪しいハニー軍団、そして破壊の快楽を追求したバイバース達が、キミを待っているぞ!!



【くくくくく?】「たいっちょー! たいっちょー! たいっちょー! たいっちょー!」「なんだい、ハチ!」今度は業界関係者から祝電が届いた。『読んでみ!』「ショウカンカ オメテトウ ナムアミダ ブツ」『……………』「次!」「ショウカンカ デモウスクナッタネ!」……………「たいっちょー!」「チチチチチ、わかーとらん、週刊誌はこれぐらいが読みやすいのよ。読者の縁のサタマカなんて、1週間じっ読めたもんじゃないぜよ。ま、今はちょうどネタも落ちついてるから、ハチも今のうちに休んどけや!」「やっぱ、毎週出るスからね。読者様にもちょうどいいすかね!」「やるるときやるから安心しとき!」「了解すう!」



## ↓次回出走予定馬パドック情報

年末年始に発売されて、まだランクインしていない注目のソフト。今週も最速のチェックをしちゃうぞ。

？着	バーチャロン FOR SEGA
	セガ/96・12・31 2,800円(モデム専用)/ACT
	予想 オッズ
	本誌の 平均点
	?

操作感覚や、その他のゲームシステム等は前に発売されているバーチャロンと何らかわりはない。モデム専用ということで、やはり、フル画面対戦ができることと、全国にプレイヤーを求められる魅力は素晴らしいものがある。ほかに通信対戦での設定や、プレイ時間の表示等、ところどころにある細かい配慮に好感が持てる。(福岡県・若松克朗・24歳)

## ？着 DX日本特急旅行ゲーム

？着	DX日本特急旅行ゲーム
	タカラ/96・12・20 5,800円/TAB
	予想 オッズ
	本誌の 平均点
	?

JTBが提供してるだけあり、スチールデータがなかなか面白い。ボードゲームを楽しみながら、土地や路線を覚えたり、旅行気分を味わうことができる。しかし、全体マップがわかりにくく、目的地へのルートはいちいち自分で調べなければならぬのが難点。他の鉄道ゲームのように、ルートを表示してほしかったちょっと残念である。(東京都・高波悠也・17歳)

## ？着 トゥームレイダース

？着	トゥームレイダース
	セガ/97・1・24 5,800円/A・ADV
	予想 オッズ
	本誌の 平均点
	?

高所恐怖症の私に、笑ってしまう程の緊張感と高揚感を味わせてくれる。遺跡やキャラの動きの作り込みがすごく、実感たっぷり。操作は複雑だが反応は良く、アバウトな入力判定のおかげで、線からジャンプして対面の床をつかむといった、一見難しそうなアクションも簡単。セーブポイントもあるので、少しずつ遊べるのも良い。(大阪府・増田哲志・27歳)

## ？着 プラストウインド

？着	プラストウインド
	テクノソフト/97・1・17 5,800円/SHT
	予想 オッズ
	本誌の 平均点
	?

パワーアップ、ボンバーともに強力で、コンティニューすれば素にクリア出来るが、それでは面白くない。攻略パターンを作って、スコアアタックをしてこそこのゲーム。(広島県・水牧孝文・24歳/安心して遊べる。しかし、グラフィックは古臭い。テクノソフトというサンダーフォースのイメージがあるが、オーソックスな内容はファンとしては残念。(群馬県・関路昭・25歳)

## 場外馬券場 高級馬主の声

- 「サクラ大戦」は2月に「花組通信」、3月に「花組対戦コラムス」、4月は……？(宮城県・萩田幸平・19歳)
- 「デス クリムゾン」の特集を開発インタビューも含めて18ページくらいやってくれ。(滋賀県・中島宏)
- 「ナイツ」のA-LIFEシステムとたまごっちとの合体が、なんらかのかたちでできると面白いと思うんですけど、どうですか？(千葉県・佐藤知子・16歳)

## セガサターン ソフト総評

### 次号も注目ソフトが続々登場！

毎週怒涛のごとくランクインしてくるサターンの新作だけと、18歳以上推奨ソフトながら、いきなり3位に躍進した「EVE」は、ユーザーの満足度に比例した結果と言えそうだね。今後はアーケード移植だけでなく、こんな好移植も大歓迎。次号も注目！

## ↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	名前	商品価格	金額平均点
1	バーチャスティックフロ セガ/24,800円		9.8181
2	セガサターンキーボード(セガ/9,800円)		9.3157
3	リアルアーケードVF(ホリ/3,980円)		9.229
4	セガマルチコントローラー(セガ/3,800円)		9.172
5	セガサターンジョイスティックストライプ(セガ/9,800円)		9.1666
7	セガサターンジョイスティック セガ 5,800円		8.9607
6	セガサターンジョイスティックセガ4,800/2,900円		8.9101
9	SBOMジョイスティックハット/2,480円		8.7804
8	バーチャスティック(新製)セガ/5,800円		8.7546
10	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)		8.737
11	バーチャガン セガ/2,900円		8.6467
12	ファイティングコントローラーSS(ホリ/2,480円)		8.5205
13	セガサターンモデムセット セガ/14,800円		8.3877
15	セガサターンコントローラーハット セガ/2,500円		8.2244
16	ファイターズスティックX(アスキー/3,580円)		8.0788
17	ファイターズスティックX ZERO2(カプコン/3,900円)		8.0
14	SSプロコンマナー オフセット/3,680円		7.875
18	アナログジョイスティック セガ/7,800円		7.7772
19	シャトルマウス(セガ/3,000円)		7.6083
20	レーンコントロール(セガ/5,800円)		7.3822
21	SSジョイスティックDX(アスキー/3,280円)		7.2631
22	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)		7.2285
23	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)		6.9916
24	バーチャスティック(セガ/4,800円)		6.4614
25	SGトルネードパッド(イマジニア/2,980円)		5.8688
26	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)		5.5151

じつは初登場以来、穴馬的に見られているサターンキーボードのオッズの高さにはセガの開発陣も注目してるとか。気になる人は買いかも。

### 着順予想ゲームでワンチャンス！

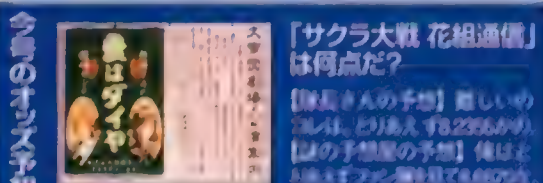
読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、ST-Vボードから待望の移植となった「蒼穹紅蓮隊」だ。ト迫力の2Dシューティングの名作は、はたして何着で登場するか？ 右の例のように書いてくれ。



2/14号予想「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」(1回目)は、高予想屋大ハズレの初登場30着で決着。第1回応募者の正解者は、全体の3.895%に。当選者3名は兵庫県・橋本学くん、三重県・今井明弘くん、大阪府・木田龍さんだ。

### オッズ予想ゲームでダブルチャンス！！

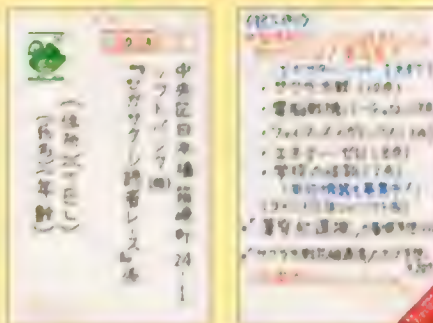
応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピッタリ賞なら2本！)あげるぞ。今回は、ファン感涙「サクラ大戦花組通信」の予想をしてもらおう。一部でビデオムービーカードにも対応しているこの作品は、はたしてとうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。



2/14号予想「タイナマイト刑事(第1回)」は、予想屋が一応勝利の8.75で終結。第1回目の応募者では山形県の川村輝彦くんが見事にピッタリ賞をマーク。川村くんにはお好みのソフト2本をプレゼント。待ってね。

## セガサターン 読者レース 参加者大募集中！

### →ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー&ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、2やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！)、3コメント、4着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送って、各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は2月18日(消印有効)だ。

### 今号の特別プレゼント！

#### 3つのコースから選択可能！



2/14号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は東京都・宗田聡くん、千葉県・岡田直樹くん、北海道・綿田健くん、京都府・足立聖子さん、福岡県・石塚幸規くんの5名だ。おめでとう。



# 巻頭特集

セガ・バンダイ合併による今後の影響は!?  
業界各者が語る新世代ゲーム機市場の行方

# どうなる!?セガサターン

PART 2

まずは…

## 特別座談会

## 3人が斬る!!

プレイステーション圧倒的に優勢 / セガサターンピンチ // こうした観測が世間で大々的に言われる中、ゲーム業界関係者は現状をどう分析し、どのように予測しているのか? 巻頭緊急特集後編は注目の発言が続々飛び出すぞ!!

今回出演の各社一覧

- チュンソフト / 最後の大物が語る
- エルフ ●レッドカンパニー
- デジキューブ ●ナムコ
- コンパイル ●ビクターソフト
- スクウェア ●SCE I
- ゲーム アーツ / 総評



## PSにドラクエⅦで勝負は決まったのか!?

巻頭特集後編の最初は、サターン寄りに(?)ソフト展開を見せているNECインターチャネルとワーブの藤多郎田俊雄氏と飯野貴治氏、そしてセガ広報を代表して竹崎忠氏らがスバズバと現状を斬る特別座談会から。本誌「本日はお忙しい中お集まりいただき、ありがとうございます。今回は現在のゲーム市場について、みなさんのご意見をお伺いしようと思いますが、まずはセガの竹崎さん。エニックスさんの「ドラクエⅦ」PSへという発表を実際率直なところ、どのように受けとめられましたか? 竹崎「そうですね。まずは私たちセガとしまして、他機種で「ドラクエ」を出してくださいね、なんて姿勢でやってきたわけじゃなく、いろいろエニックスさんには礼節を尽くした上での今回の結果でしたからね。

エニックスさんとしては、以前からの方針通り、一番売れてるハードで「ドラクエ」を出すということを決められたわけですから、我々サターン事業部としては非常に残念でもあり、今後も引き続きがんばりますと。飯野「潔いね。なんか、阪神が清原を取り逃がしたコメントみたいだ。竹崎「ただ、今回の件でユーザーの方からたくさんのハガキが届いているんですが、「ドラクエ」のないエニックスが来ても意味がないという人がいるのは、すごく残念に思うんですよ。エニックスの福岡社長が言っているとおり、サターンに参入した理由に現場の開発者がやりたいと言っているという声があったのですが、彼らは本当にサターンでしかできないものを作りましょと頑張っているんですね。ユーザーさんの

中には、ゲーム アーツはOK、でもここはダメなんて、できたものも見ないですぐに言い切っちゃう方が多いんですが、その辺は勘違いしないでほしいと思うんです。エニックスさんがセガのハードでソフトを作っていただけるというのは、長い間の念願ですし、エニックスさんもオリジナルで素晴らしいソフトを出してくれるんですから、ユーザーの方には楽しみにしてほしいですよ。本誌「飯野さんはどうですか? 飯野「なんか、みんながみんな新聞社みたいになっちゃってるよね。ユーザーも含めて。まあ、お前になんか言われたくないよって思われるかもしれないけど、僕が思うのは、なんで「ドラクエ」はPSだけなんだか、理由がわかんないんですよ。両方で出せばすむことでしょ。しかも発売するのは1999年の春とかマスコミには言われてるわけですよ。

じゃあ、そんな先の時点でPSはあるのか? というのも含めて、なんで今の時期にそんな発表するのかってところですよ。それなら、開発を進めていって、発売の1年前ぐらいまでできた時点で発表をすればいいわけですよ。なんでこんな早くに発表するのかとか、発表する時間帯を東証の株価を意識した15時くらいにしてくるとか、もう今回の発表はビジ

「僕は決してセガサイドの人間じゃないけどエニックスの判断を僕らが語るのは時間のムダ」



近々「リアルサウンド」とは別にもう1本発表するかも、という飯野氏。今回も吹えまくり?



## 今のセガサターンに必要な物とは?

ネス以外何者でもないというのがわかったし、エニックスという会社は相当なものだと僕は思いましたね。本誌■かなり手厳しいですね。飯野■以前僕が堀井雄二さんと話をした時に「64でドラクエをやるなら」という理由がすごく納得のいく話だったんですよ。クリエイターとしてやりたいことがすごく納得がいったし、感動もしたんです。でも、堀井さんはエニックスの取締役の1人であるし、今回の決定にも当然参加しているわけですけど、あの時の堀井さんはどこにいったのか?と思うんですよ。次世代機で「ドラクエ」が遊べるのはうれしいことなんだけど、例えば「300万台達成したら参入してやるよ」という気持ちでハードを選んだり、株価を意識しながら発表の時間まで選んでしゃべっている会社に対して、ゲームのクリエイターやゲームを愛しているユーザーが何を言っても時間のムダだと思うわけね。クリエイションのレベルでは何も語れないし、今回の決定はすげえカッコ悪いと思うんですよ。僕としては、曲がりなりにもスクウェアがPSやるって決めた時のほうが前向きな挑戦があって、エニックスの100倍も200倍も偉かったと思いますね。本誌■多部田さんはどうですか? 多部田■まあ、最初の印象は「やっぱりそう来たね」というところです。飯野■普通の社長ならそうするよね、程度のね。

多部田■経営上は的確な判断ですね。本誌■みなさんの率直な感想でいいんですが、はたしてPSは2大RPGを手にしたことで、SFCの実質的な後継機種となったのでしょうか? 飯野■そこまではまだ行ってないのは確か。多部田■何をもって後継機種というのかは難しいところでしょうね。今のハードなんて、1度戦略を間違えば1年でなくなってしまうこともありますからね。僕の経験上で言うと、業績がのぼり調子から横ばいになったとき、家電系のメーカーにはある種のモロさがあるので、まだ何ともの。本誌■竹崎さんはどうですか? 竹崎■サターン陣営としては、まだ勝負がついたなんて全然思っていないよ。ただ、ユーザーの方も一般マスコミの方も過剰に反応しすぎな気はしますね。別にうちに隠し玉があるとか言うわけじゃないですけど、サターンにはサターンでしか遊べないゲームもたくさん出てきますから。飯野■あるね。「デス○リムゾン」とか(笑)。竹崎■「リアルサウンド」とかね。飯野■一緒にしないでくれよ(笑)。竹崎■いやいや。冗談はおいといて、来期(※'97年4月〜)はラインナップ的に見ても、サターンは何にもないね、なんて言われる筋合いはないほど、ちゃんとしたラインナップが予定されているので。飯野■竹崎さんが言えないようなタ

イトルも、俺は知っているぞ(笑)/竹崎■(笑)。例えば、こういう飯野さんが知っているタイトルとかもありますから、全然勝負がついたとかいうことはないんですよ。勝負はついたりと言いたい人が多いのは、勝負がついたことにしたい人が多いからだという気がしますね。やれ引き抜きがどうか、あのメーカーがどうか、そんな話にばかり興味が行っている人が多くて、キミ達ちゃんと新しいゲームや面白いゲームを遊んでいてくれるの?って部分で不安ですね。ですから、僕らは、「ドラクエ」がないからサターンはダメだなんて、全然思っていないですし、ユーザーの方には現状の一面面を見ただけで判断するのではなく、これから出てくるサターンの面白いソフトに注目してほしいんですよ。本誌■なるほど。ところで、今まで曲がりなりにもサターンでやってきた多部田さんと飯野さんにお聞きしたいのですが、昨今の状況を見て、今後の方針に変更はあり得るのかどうか。そのへんいかがですか? 多部田■うちの場合は、逃げも隠れもせずセガさんと一緒にやってきましたが、今も私自身セガのラインしかやってませんからね。うちはディレクターやプロデューサーというのは5人くらいいるんですが、今私が10タイトルぐらいを持っていて、他の人は1タイトルぐらいなんです。ですから、今は私がサターンしかやっていないので、転身しようにも転身できませんし(笑)。本誌■逆に、サターンをやる魅力と

いうのは、何かありますか? 多部田■まずは安心していただける点ですね。さっきもちょっと話しましたが、家電系メーカーというのは人事構造的に怖いんですよ。1人1人、コアの人がいて、3~4年のビジョンを持っているんですけど、ちょっと業績が傾いたり、横ばいから下になってくると、テコ入れだとかいって人事の異動が始まっちゃうんですよ。だから業績が良いうちはいいんだけど、いつキーパーソンとなる人がいなくなるかもわからないし、そういう不安が絶対ないとは言えないですね。それに比べてセガさんは、中山社長がいて、その回りに業界に長いエキスパートの方が地盤を固めているじゃないですか。そういう意味で安心してついていける部分が大きいんですよ。本誌■飯野さんはどうですか? 飯野■僕は2つ言いたいことがあるんですよ。1つは、みんな僕のことをサターン寄りの人間だと思っているんですけど、僕はサターンオンリーだと言った覚えはないし、「Dの食卓2」はM2で作っていますからね。別にセガ派でもないし、サターンに忠誠を尽くそうというつもりもないんですよ。ただ、まだうちはN64と契約もしていないし、PSの開発機材も、もう1度買い直さないとだめかなという感じでホコリかぶってますから、M2を除けばサターン用しか作っていないんですね。だから今のところは「リアルサウンド」があって、夏くらいから超大きな物を作ろうと思っているんですけどね。今は

## 「竹崎さんが言いにくいのなら俺が言うぞ! 今年の年末はセガサターンがスゴく面白い」

飯野賢治

フリー代表取締役

最近のセガCMってすいぶん良くなったと思うよ

「何かとプレイステーションのテレビCMが良かったって言う人がいるけど、セガもどうやってCM投入費を回収するのかっていうぐらい年末はCM打ってましたからね。セガのCMも以前に比べれば、すいぶん良くなっているし、認知度もそうそう簡単には取れない高いポイントを取っているから、評価すべきだと思うよ」と語る飯野氏。今回はオフレコも含めて、コメントの節々に面白いネタがちらほら……。最新作「リアルサウンド」も期待。



昨年3月、プレイステーションエキスポの会場、PSでのソフトの開発中止とセガサターンへの移籍を言社ブースの大モニターで演出し、関係者をあっと言わせた飯野氏。この事件ゆえにサターン寄りのクリエイターに見られがちだが、本人は強く否定。今度引越したらどこか田舎に引っ越して、静かにゲームを作りたいという。

飯野賢治氏自ら出演した「エネミーゼロ」のCM「この男、また人騒がせな物を創ってしまった」というキャッチフレーズは一時期に大々的放送し、なんと68%もの認知率(リクルートリサーチ調べ)をマーク。「E0」発売日の週は新しく本作を買う人が大幅に増えた。





# 「ここまで来たら勝ち負けを語るのはナンセンス」

サターンオンリーとは言わないけど、僕らとしてはやっぱり人についている部分が大いんですよ。中山さん、入交さん、鈴木裕さん、毛塚さんに岡村さんとかがいるからサターンでやってるわけで、セガという会社のマシーンをやっているわけじゃないんですよ。だから方針の変更なんていうのは、あまりどうこうあるわけじゃないんですよ。

本誌「今のセガとサターンに必要なものってありますか？」

飯野「俺、なんちって。」

竹崎「いいですねえ。それ(笑)。」

飯野「とりあえず、もっともっとマルチメディア化してほしいと思いますね。そういうことはPSにはできないことだし、サターンは次世代機を買うことなく、次世代機を手に入れられるハードなんだから、もっとそのへんを強化してほしいなと。本誌「皆さんの予測として、1年後はどうなっていると思いますか？」

飯野「3機種を比較するのは、もうやめたほうがいい。例えば12月のある週のソフトの流通量を見てみると、サターンとPSって大して変わらないんだよね。だから、僕はここまできるとハードの普及台数ってあんまり関係ないんだと思うんですよ。要はどれだけ満足度の高いソフトがどちらにどれだけ出てくるかっていう話だよな。」

本誌「それでは、サターンは今後は？」

飯野「今年の年末はいいよね。」

多部田「きつといいでしょうね。」

飯野「根拠のありもなしも含めてね。」

多部田「とりあえず僕は、今ちょっとマスコミに言われてるからって、変に違う道を探したりしないでほしいなって、思うんですよ。セガには今まで通りで行ってほしいなってね。」

飯野「一昨年の年末はサターンが売れてどうするPSって言ってたよね。」

多部田「やっぱり冬には冬の過ごし方があるんですから、変にジタバタすると余計にカゼをこじらせちゃうと思うんですよ。僕もいろんなハードが出ては減びというのを見てきましたけど、減んでいく時のパターンみたいなものがあって、そういうハードっていうのは、冬の時に決まってこられなくて、やれテコ入れたとか言って、大改革とかやったりしてるんですよ。たいてい調子が悪くなった原因をわかっていて反省しているコアの人がいるんですけど、結局その人が対策を実行する前に飛ばされたりする。するともう状況は取り返しのつかないことになって、鉄則のように減びていっちゃうんですよ。だから、今のセガさんにはちょっと辛抱して、人も方針もこのまま行ってほしいと思いますね。」

本誌「セガさんサイドはどうですか？」

竹崎「僕らは基本は変わっていないんですよ。だいたい年の始めになると、その年の年末のラインナップがだいたい見えてくるんですよ。急に今までと違う道を展開しているわ

セガエンタープライゼス  
CSプロモーション部  
竹崎 忠



けじゃなくて、コンシューマーの開発チームも業界に誇れるような作品をいろいろ出せるまでなってるし、ライセンス各社さんも含めて、いろんないいソフトが今年は控えているんですよ。セガも、もはや勝った負けたなんて変に意識するのはやめて、ユーザーさんにいいものを提供していこうと。それが440万台ハードを出したメーカーの義務だと考えていますから。そういう意味で今年は楽しみにしててほしいですね。多部田「先程も言いましたが、今回エニックスさんが「ドラクエ」をPSで出すって発表しましたが、僕らにとっては「あっ、そう。やっぱりね」程度のことで、これでサターンを離れるクリエイターって誰もいないと思うんです。セガの求心力というのはまだまだありますし、業界に長くいる鼻の利く連中はみんな残っているんですね。要はそのへん

の実感を肌で感じられない経済誌の連中が何を書き立てようと、心配する必要はないですし、逆に鼻の利く連中が残っているっていうことは、セガは大丈夫ってことですよ。僕の個人的意見では、サターンはどの機種よりも大丈夫だと思いますよ。

飯野「どっちにしろ売れる物は売れる。売れない物は売れないだよな。」

よく「ドラクエ」がPSに行ったから、俺あっち行こうかなっていうヤツがいるんだけど、どうせお前のところは1万本も出ないから、カンケーねえよって思うんですよ。ジタバタするのはそんなヤツらだよな。まあ、今年のうちのはんびりやりますから。「リアルサウンド」みんな買ってね(笑)ってところかな。」

本誌「最後にセガさんは？」

竹崎「まあ、頑張りますから。今年はいいい結果もついてくると思いますよ。今年の年末は期待してください。」

# 「サターンの開発をやるのは家電系とは違う人への信頼度がセガにはあるから」

セガハードの実働率の高さは大きな魅力

ていねいな作りと、ユーザーへの細かな配慮が常にうかがえるNECインターチャネルのサターンソフト。昨年は「阿鼻魔生」が好セールスを記録し、今年の新作「阿鼻魔生2」にも期待がかかる。サターンユーザーも満足させる完成度の高さは、いつもながらたいしたもの。



サターンオリジナルで、今年発売予定の「センチメンタルグラフィティ」。3月26日には、その世界を一早く楽しめる「センチメンタルグラフィティ ファースト ウィンドウ」も限定3万枚で予定。激々とユーザーに浸透中。意図的な展開は今後も注目だ。

「サターンはマニアのハードだって言う人が多いけど、僕はサターンのほうが、ファンが多くいる分、実質的な稼働率はかなり高いと思います。逆に言うとプレイステーションは一般大衆のユーザーが多くて、大衆機というニュアンスがピッタリなんです。そういうユーザーって移り気ですから、読めない部分もありますよね」とNECインターチャネルの顔、多部田氏。今年も期待。

NECインターチャネルプロデューサー  
多部田 俊雄





## 残された最後の大物の動く日は？

注目メーカーがついに語る日が来た…

# チェーンソフト

中西一彥

スクウェア、エニックスが動いた今、いまだ動かない注目のメーカーがここにある。かつてはエニックスとともに「ドラゴンクエスト」シリーズを創った注目のメーカーは動く日も近いのか!? 現状を語るその口調には何かが見える!?

今回の決定もごく自然なことのように思えます。DQの「VII」に関してはエニックスさんではプレイステーションが一番売れていると判断を下されたのでしょう。一方のセガバンダイさんの件については何の前触れもなかったです。

よね。それはもう純粋に驚きました。  
本誌■今のところ、チュンソフトさんはサターンやPSIに対して、まだ中立な姿勢でいらっしやいますが、今後任天堂以外に参入する可能性は？  
中西■そうですね。積極的に研究を進めているといったところです。  
本誌■エニックスさんは、ハードの普及台数が一番の決め手という方針のようですが、チュンソフトさんの場合、参入の決め手というのは？  
中西■難しい問題ですが、ビジネスである以上、やっぱりリスクの少ないほうを選んでいかなければならないでしょうね。うまく言えないんですが、自分のところで作ったソフト

が、一番よく売れるハードを選ぶべきだと思います。当然、作るソフトによってターゲットも変わってくると思いますが。

本誌■今年のチュンソフトさんの予定を、今聞ける範囲でお願いします。中西■今の時点では、残念ですがまだお話することはありません。十分準備が整ってから発表したいですし、今はまだその時期ではない、と考えています。注目していてください、とだけ申し上げておきます。

本誌■すごく意味深な発言ですね(笑)。ところで、チュンソフトさんにはサウンドノベルや、不思議のダンジョンシリーズなど、ヒット作がたくさんありますが、このへんを今後どうされるのか気になるところですが？

中西■サウンドノベルに関しては、やりたいことは山のようにあります。それを言い出すと、不思議のダンジョンシリーズもそうなんですが、今まで8メガとか、24メガとかカートリッジの容量で苦勞をしてきましたから、CD-ROMという大容量デバイスには、うちとしては非常に興味がありますね。両シリーズとも、皆さんに多くの支持をいただいていますので、今後も続けていく予定です。

本誌■CD-ROMに興味があるということは、現在2つある主力CD-ROMゲーム機のうち、どちらか1つを選ぶという可能性もあるのでしょうか？

中西■可能性としては、ありえるかもしれないですね。

本誌■サターンの場合、ネットワークなど、さまざまな拡張性も展開していますが、そのへんへの興味は？  
中西■当然のことですが、そちらもたいへん興味はありますし、ネットワークでゲームをすることが主流になる日もそう遠くないと思います。今のゲーム業界は、もはやゲームソフトでシェアを取り合うだけではなくなっている。そういう意味でいろんな方面に積極的にアンテナを張っているセガサターンには、可能性を感じます。特に、その研究を自ら進められるセガさんはうらやましい限りですし、うちとしましても、そうした方面にもアンテナを張っていきたいと思います。

本誌■最後に今年の抱負をひとこと  
中西■そうですね。どうとられるかわかりませんが(笑)、今年は新しい挑戦をしたいと思いますので、チュンソフトをヨロシクお願いします。

## このソフト資産の後継者はどのハードへ？

第七期

●'924.3月7日発売●8M+8.8

ばくはドロボフと賢を共にガ  
イケない。ばくが地震を起してしまった  
家中がガラガラと揺れ、天井や壁のタイ  
ルにビクビクとキレツグミ。  
引き戸のガラスが割れた。  
壁のあちこちに穴があいた。  
家がいつせいに揺れ出す。  
ばくは穴から洗面所へと脱出した。壁

音と映像で雰囲気盛り上げるサウンドノベル。分岐も多く何度も楽しめる第1弾。

かまいたちの覆

●'94年11月25日発売●24M+8.8

おどろいちゃったよ。Hakoban  
又ー5分前。2000。Hakoban  
いる。  
「雙の肩で」  
「れが、何」  
「が？」  
「Hakoban」  
「Hakoban」

容量も増えグラフィックも大幅進化されたシリーズ第2弾。『ピンクのしおり』も好評に

## トは己の天賦 不羈のダンス

●'83年9月19日発売●12M+8.8B

進むたびにマップやアイテムが変化すると  
同時にプレイヤーの能力、ハマったアリア多岐

不滅のダンジョン 異変の城

●'95年12月1日発売●32M+8 日

不思議のダンジョンシリーズの第2弾。前作  
同様何處も遊べ、シナリオもバリエーション



# ソフト流通の革命家が読む市場最前線

黒川■次世代ゲーム機と呼ばれるものが登場して、約3年目になりますよね。今年は“持てるもの”と“持たざるもの”との差が開いて、“淘汰”と“巨大な力の台頭”が起こる年だと思ふんですよ。例えば最近ではプレイステーション(以下PS)とセガサターンの差が1割どころじゃない差(※50:44)がつき始めていますし、スクウェアのように1つのソフト会社でありながら、巨大な力をつけてくるところも出てきている。また、流通面ではコンビニ流通という流れが“黒船”のようにやってきたと。セガバンダイの合併劇も、ある意味より大きな力を求めたうえでの結果であり、時代の流れでもあったと思うんです。ただ、年明けの「ドラゴンクエスト」PSへというニュースと、セガバンダイ合併というニュースとでは、どちらがゲーム市場に大きな影響があったかと言えば、今はやはり前者のほうが大きなニュースだったと思いますね。「ドラクエ」PSへという話は、子供達やゲームファンに対してのビッグニュースですけど、セガバンダイという話はいわば“経済面ネタ”の色合いが強い



セガサターンの新展開となるか？ AM2研の「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」。

です。少なくともセガの持っているゲーム技術とバンダイの持っているキャラクタービジネスが、うまくまとまって良いものができるまでに、どんなに早くても1年。現実的な線で行けば2年は経たないと、その結果は出てこないと思うんです。もちろん「ドラクエ」も1999年とか言われていますが、やっぱり「ドラクエ」があるという影響力は、ユーザーにとって大きいと思いますね。

でも、これで勝負は決したか？という、まだ勝負は決するには至っていないと思うんです。ただ、PSは終始一貫して、ゲーム機であることにこだわり続けていますが、一方のセガサターンは、昨年後半から通信対戦、テレビ電話といった“マルチメディアマシン”をうたいつつある。私はこれではセガサターンはダメだと思ふんですよ。“マルチメディア”というのは聞こえはいいけど、「なんでもできる」と言いつつ「なんにもできない」のがマルチメディアだと私は思ふんです。いろんなことができるという方向性を見ているということは、逆にサターンビジネスにおけるバイの拡大が、そこには見えないようになっていくんじゃないか。そんな気がしますね。

昨年夏の東京ゲームショウの時に感じたことなんですが、PSはラインナップのバラエティさを目指し、セガサターンはアーケードゲームのファン、コアのファンに特化したラインナップを用意していたんですね。あれを見た時、セガサターンはいずれPSに逆転されると思ったわけです。親会社のソニーは、かつてのビデオ機戦争でベータマックスを擁して敗れましたが、今回のゲーム

## デジキューブ

### 黒川文雄

セガAM2研バプリシティマネージャーを経て独立し、マーベリックを設立。現在はデジキューブの宣伝部長としてゲームソフトのコンビニ流通を仕掛ける。ゲーム市場全体を的確に分析する目はまさに一流のゲーム業界アナリストだ。



## 今年は業界全体が大きく変化を遂げる年

機戦争でSCEはゲーム機のVHSを目指しているんじゃないかと思うんですね。一般ユーザーの取り込み、ソフトラインナップと有カライセンシ会社の取り込みなど、ハードウェア戦争で勝利する方法論を非常によく研究している。そういう意味では現在のセガサターンは、セガ自体になまじ技術力があるために、外部の有カライセンシの取り込みに積極さが感じられないし、ハードもマニア受けに技術や拡張性の高さをうたい、ソフトもコアユーザー向けがメインになってしまっている……。セガサターンをベータとは思わないけど、どうもLDのようになってきているんじゃないでしょうか。

もちろん、PSがこのままファミコンやスーパーファミコンの後継機種に就くかということ、そこまではまだない。というのも、あの頃とは時代のサイクルがあまりにも違いすぎ

るから、10年マシンのような栄華はありえないと思うんです。もしかしたら、「ドラクエVII」が出る頃にはPS2が出ているかもしれませんし、現在市場にいくらPSを用意しても足りない状態とはいっても、それがスーパーファミコンのような定番のマシンになるかどうかはわからないですからね。ただ、セガサターンとPSのゲームの違いというのは、クリエイターの違いというよりも、会社としてのビジョンの違いから出ていますし、セガはこのままでは“現状キープ”がいいところだと思うんです。例えば今年「バーチャファイター3」が移植されようとも、今の定量というのはそんなに変わらないと思うんですよ。私から言えば、“マルチメディア端末”といった「隘路」にそれよりも、いかに魅力的なラインナップを用意できるか、これが今後のセガサターンに必要なものだと思います。

## その他、あのメーカーはどう見る!?

セガサターンの誕生以来、長らく参入が熱望されてきた注目のメーカーとライバルメーカーの分析は？ それぞれコメントをもらったぞ。SCEはうーんって感じ……？

### ナムコ

じつはナムコはセガサターンで“参入”はしていないナムコ。でもこのコメントも慎重に。

Q1：大ニュースが続く最近の市場をどう見えていますか？  
A1：去年に引き続き、ゲーム市場はSS、PS、N64を中心に今までにない激動の時代を迎えることになると思われ。年末から年頭にかけて、各々の機種とも売り上げを伸ばし、市場全体は拡大されていきました。我々ソフトメーカーは、広がるユーザー層に対し、さらに良質なソフトを開発しなければならない、良い意味での緊張感を感じる必要があるでしょう。  
Q2：昨今の動向を見るにつけ、方針に変更はありますか？  
A2：我々はプラットフォームにこだわらず、ソフトごと適性に合う機種で発売していきたいと考えています。  
Q3：各社のCM展開をどう評価しますか？  
A3：CM投下による市場に与える影響力の大きさは、最近特に顕著に表れています。SS、PSとも印象に残る個性的なCMを放映していますので、セガさんもSCEIさんも多大なる成果を上げていると思います。  
Q4：今年の販売予定を教えてください。

A4：サターン用のソフトは現在未定となっております。  
Q5：今のセガとサターンに必要なものはありますか？  
A5：多くのファンを抱える業務用からの移植作品や独特のアイデアで構成される家庭用オリジナル作品の発売を予定されており、今年さらに飛躍する一年になると思われます。  
Q6：サターンに何か魅力はありますか？  
A6：「～安室奈美恵」に代表される、既存のユーザー層と違う分野を開拓出来る個性的なソフトやインターネットへの接続を可能にするキットなどの開発は、他のゲーム機と差別化を明確に出来る魅力的な部分であると感じています。  
Q7：今年の御社の意気込みを教えてください。  
A7：多くのユーザーの方々にご愛用いただけているナムコならではの楽しい作品を発売していきたいと考えております。引き続き、コンシューマー販売部販売促進課 田中快

### スクウェア

各ハードに対するコメントは控えたいとのことでの回答。残念。

※今回はノーコメントとさせていただきます。

### SCEI

このコメントは匿名の投稿？ それとも……と、りあえずSCEIの立場として掲載しようぞ。

Q1：大ニュースが続く最近の市場をどう見えていますか？  
A1：わかりませーん。  
Q2：昨今の動向を見るにつけ、方針に変更はありますか？  
A2：特にありません。  
Q3：セガのCM展開をどう評価しますか？  
A3：セガさんらしいと思います。  
Q4：今年の販売予定を教えてください。  
A4：ないですよ。  
Q5：今のセガとサターンに必要なものはありますか？  
A5：業界として盛り上げればそれで良いのでは。  
Q6：サターンに何か魅力はありますか？  
A6：ノーコメントです。  
Q7：今年の御社の意気込みを教えてください。  
A7：昨日は昨日、今日は今日。気をひきしめてがんばります。プロモーション企画部 ステハニー☆林



# 続・サターン寄りにソフト展開を



エルフ

蛭田昌人

株式会社エルフ 代表取締役  
にして、「下級生」シリーズや  
「下級生」などの音楽・ゲーム  
デザインを手掛ける。エルフ  
参入前はパソコンソフトの注  
目メーカーがサターンに、と  
いうことで話題になった「下  
級生」もプレイタリオン

## 18歳推奨のカテゴリー があるのがサターンの魅力

自分を含めて業界&ユーザーが1番興味を持っていたのは、ドラクエシリーズがどの機種で発売されるかではなかったかと思えます。この答えを書いている時点ですでにソニーさんのハードから発売されることが発表されており、これでカリスマ性の高いビックタイトルが2つも（もう1つはもちろんFFシリーズです）プレイステーションから発売されるわけですから、これはある意味すごいパワーを持つことになるだろうと

思います。しかし移り変わりの早いこの業界、未来に何が待ち受けているかは誰にもわかりません。

我々としよたらべつにどちらへ寄っているというより、どちらのハードで発売したほうがよりユーザーさんを喜ばせることができるかを基準に考えています。そして現時点では、セガさんのほうがいろいろな意味で我々の目指すゲームを作りやすいと判断しています。もちろんエルフは趣味でゲームを作っている集団

ではありませんから、今後の市場の動きにより会社の方針を変更せざるを得ない状況も充分考えられます。

セガさんに求めるものは偉そうなことを言わせてもらえば、格闘やアクションだけでなく他のジャンルでの核となるタイトルです。そうなりうるソフトを作るために我々エルフも日夜がんばっているわけですが、それが簡単にできるほどコンシューマ業界は甘くないようです。

それにしても最近ではゲームのCFが増えました。TVは基本的についてほとんど見ていないので、CMの内容についての評価は何とも言えません。しかし去年の年末、やたらとプレイステーション関連のCFを耳にしていたように記憶しています……。

セガサターンが開発者の立場として1番ありがたいところは、やはり18歳推奨のカテゴリーがあることです。もちろんこの手のゲームが嫌いな方もいらっしゃるのですが、あくまでもプレイステーションには存在しないジャンル、なおかつサターンにおける付加価値という意味で魅力的な要素になりうると思っています。

今後我が社の予定としよては、コンシューマのラインで4月にSS版「下級生」を予定しています。そ

そろ発売日をアナウンスできると思っています。興味のある方は広告に注目してください。そして年末に移機ではあります、かなり力が入った作品を1タイトル、年明けにオリジナル作品を1タイトル発売できると思っています。パソコンゲームの方は6月と12月頃に新作を発売する予定です。

コンシューマ業界では新参者のエルフですが、スタッフの脳味噌は以前にも増して柔らかくなっています。コンシューマ業界で、我々だけしか成し得ないことがあるはずだと信じ続けている今日この頃です。今年は特にスタッフの強化を図ろうと思っておりますので、職種を問わず我こそはと思う方はぜひエルフまでご連絡ください。

### 1997年 エルフのサターン戦略は?



1997年「下級生」も発売開始!? 年末に移機作、年明けにはオリジナル作品の予定も!!

スクウェアさんとエニックスさんという2台巨頭がプレイステーションに参入しましたが、うちは巨頭じゃなくて、小さい企画会社ですからそもそもスタンスが違ふんです。大手のゲームメーカーさんみたいに、ハードを選ぶことができるのならいいんですけど、企画っていうのは、企画のほうから選べないって部分があると思うんです。やっぱり選ばれてはじめて何になるかっていうところだと思いますから……。そういう

意味では選んでいただけたところがあれば、どこでもお話していきたいと考えているんですよ。

しかし今回、まだ現在の「サクラ大戦」というような具体的なものがなかった時に、我々に白羽の矢を立ててくれたのがセガさんでした。セガサターンが出て、プレイステーションが出て、N64が出てという、いわば戦国時代のゲーム業界の中で我々の作品に注目してくれたのは、セガさんであったと。当然、それに対し

て応える義務を我々は持っていると考えていますし、ある意味その証が「サクラ大戦」だと思っているんです。

プレイステーションに他社さんが続々と参入されているというのを私はある意味、ユーザーさんにとっては非常に良いことだと思っていて、1台のハードでいろんなゲームが遊べる、特にヒットゲームが遊べるというふうになるのは、ユーザーさんにとっては幸甚だと思うんです。あくまでも自分が1ユーザーとして考えた時にプレイステーション1台で、スクウェアさんやエニックスさんのソフトが遊べるというのは、すごく嬉しいですね。

ただ、今はセガさんと組んでサターンを持っているユーザーさんの声に応える方法を模索中です。

セガさんはアーケードという強いものを持っている会社であるし、今のアーケードユーザーさんっていうのはセガさんのイメージを作っていると思うんですよ。ですからアーケードをやり込んでいるユーザーさんこういうゲームもセガさんの中にはあるんだよ、ということを「サクラ大戦」でアピールしたいという気持ちはありましたよ、やはり。「バーチャファイター」と比べると

うのはナンセンスなことだと思えますし、我々に「バーチャファイター」の企画を考えられるかといったら、そんなことはないと思うんです。ですからある意味、今のサターンのユーザーが求めているもので、我々がプレゼントできるものをそれなりに考えた結果が「サクラ大戦」のヒットにつながったと考えています。そのことは次の作品を考えるにあたっての指針の1つともなるわけです。だから、もし続編を作るならば、良い意味でユーザーさんたちをビックリさせたいし、同時に皆さんから「サクラ」を買ったら安心だ、「買ってよかったね」という感想をまた聞けるような作品にしたいと思っています。

### 1997年 レッドカンパニーのサターン戦略は?



早くも「サクラ2」に期待が高まる中、オリジナル作品も登場するのか?



北條元彦

レッドカンパニー

株式会社レッドカンパニー  
取締役にして、セガサターン  
ソフトプロデューサー。セガと  
共同開発の「サクラ大戦」を  
世に送り出し、大ヒットさせ  
た社長の一人。本誌でも  
おなじみの氏に、レッドのスタ  
ンスをうかがった。

## ユーザーさんに応える方法を 模索中です



# している各社は現状をどう見る!?

マスコミのプレイステーション有利という見解に対して、僕は疑問と  
言うかな、サターン陣営も黙ってはい  
ないと思っているんですよ。例え  
ば各メーカーさんが、注目作品を共  
同発表するなんて動きもあるよう  
です。一応、うちの会社は全機種制  
覇をうたっているわけで、どのハー  
ドが売れてもかまわないんですよ。  
ところが全機種制覇は、比較的セガ  
さんからスタートしてるんですよ。  
それっていうのは、セガサターン陣  
営ではうちがもっとも付き合いが長  
い。1983年のセガさんのコンシュー  
マ機が出たときから、我々はずっと  
付き合ってきたわけで、その最古参  
なんですよ。ですから、セガさんの  
調子が良くても悪くても、いつもセ

ガさんから出してたんで、これから  
もその姿勢は変わりません。

セガさんで昨年残念だったな、と  
思っていることがあるんですよ。「バ  
ンツァードラグーンツヴァイ」を出  
したんですけども、あれは、3Dシ  
ューティングとしては本当に完成し  
てる。すごく良いゲームですよ。  
ただあれはもっとプロモーション体  
制をしっかりとってやるべきソフト  
だったんじゃないかと思ひます。そ  
うすればもっと上を狙えたんじゃない  
かな。

現在までの状況を見るとソニーと  
いうメーカーとセガというメーカー  
の体質が、今ここにきて差が出てい  
る。どこが違うかというと、ソニー  
は、もともとオーディオビジュアル  
の会社で、それってブランド的に見  
ても一般的なんですよ。セガとい  
うのはアーケードからスタートして  
ますよね。だから、一般人はプレイ  
ステーションにつきつあると思う  
んです。比率でいうと、5:3:2くら  
いでプレイステーションが5なら、  
セガサターンが3で、N64が2みた  
いな、これからそういう売れ方だ  
と思うんですけども。この傾向はそ  
んなに変わらないのではないでしょ  
うか。また、圧倒的にプレイステ  
ーションが売れて、セガサターンが終

## コンパイル

### 仁井谷正充

株式会社コンパイル 代表取締役  
兼社長。本社がある広島と東京  
の行き来でハードな毎日の仁  
井谷氏。今回はビッグプロジ  
ェクトの構想など、興味深い  
お話をいただいた。また、  
現在の市場状況をどう見てい  
るのかも気になるところだ。



## セガサターンを 応援しています!

わるということもないと思います。  
「バーチャファイター3」を出すって  
いった中で、とりあえずユーザーも  
ついてくると思ひます。セガサタ  
ーンは濃いユーザー層を持っている  
ので、ソフトも5、6本持っている  
と、プレイステーションユーザーは、  
たった1、2本ソフトを買って終わ  
りみたいな感じがしています。ソフ  
トマーケットで言えば、セガサタ  
ーンの市場はプレイステーションと  
比べても遜色ない。だから上手くやる

と、セガサターンのソフトでも100万  
本いく可能性はあると思います。

セガさんはアーケードのチャンピ  
オンですから、これからもそれを死  
守してほしいし、チャンピオンらし  
いタイトルを次から次に出していけ  
ば、今の調子でセガサターンは売れ  
続けていくと思っています。

我が社も今年は「ぶよぶよSUN」  
皮切りに年末に大型商品を2つ用意  
しています。かなり力を入れてやり  
ますよ。



「ぶよぶよSUN」発売でサターン巻き返し劇  
カギを握る? 年末に大型ソフトも用意!

各マスコミの反応を見ていると、  
プレイステーションの1人勝ちみた  
いな話になってますけれども、まだ  
まだそこまで決定的な状況ではな  
いと思うんです。もちろん「ファイ  
ナルファンタジー」も「ドラゴンク  
エスト」も、とてつもなく大きなタ  
イトルであることは認めますが、ど  
ちらも8ビット時代からのシリーズ  
ものですよ。今は32ビットの時代だ、  
64ビットだ、と声高に叫ばれている  
にもかかわらず、そうした8ビット  
時代に生まれたゲームがあいかわら  
ず大きな影響力を持っている。その  
点では、この業界はあんまり進歩し  
ていないなあ、と思うんですよ。  
と同時に、この10年近い間、私ども  
を含めて、ほかのメーカーは一体何

をしてきたんだ、ということにもな  
りますけどね。せっかく標準的なハ  
ードのスペックが上がってきたんだ  
から、8ビット、16ビットの頃とは違  
う考え方のゲームが出てきてもいい  
はず。単にCGだ、ポリゴンだ、  
というだけじゃなくてね。そして、  
そうした新しいタイトルがニュー  
スバリューとしても、いわゆる定番  
タイトル以上に反響を呼ぶような時  
代になっていてもいい頃だと、思う  
んですよ。

このことを現在のセガさんと  
SCEIさんの関係に当てはめると、  
確かにプレイステーションから2つ  
のビッグタイトルが発売されること  
になったけれども、それはプレイ  
ステーションの看板タイトルが、や  
っぱり8ビット時代からの定番ソフト  
だ、ということでもあるわけで……。  
サターン側としては、32ビット時代  
の「FF」「ドラクエ」を生み出し  
て、そうした新しい時代の定番タ  
イトルとサターンというハードのイ  
メージを重ねていく、そういうチャ  
ンスだとも考えられますよ。その可  
能性という意味では、今後サタ  
ーンの市場が爆発的に活性化すること  
だて、十分ありえるはずですね。

一方で、見直していくべき部分  
もありますよ。1つはハードのイメ

ジ戦略の部分。今まではプレイ  
ステーションにくらべて、ソフトの幅  
広さをあまり強く打ち出してこな  
かったような気がします。本当はサ  
ターンのゲームにも、少女っぽいもの  
とか、RPGとか、いろいろなバリエ  
ーションがあるにもかかわらず、ど  
うしても表に出るのがアーケードで  
の人気タイトルだったりしましたから、  
ユーザーの間にそうした認識が浸透  
してしまったきらいはありますね。  
そのへんも、今後の展開でずいぶん

と変わってくるとは思ひますが。  
とにかく、最後はやはりソフトです  
から、ビクターソフトとしても独自の  
カラーを打ち出せるようなタイト  
ルを発表していきたい、と考えてい  
ます。キーワードは「疑似体験での  
冒険」。「優雅クラシックロード」や  
「シーバスフィッシング2」のよう  
に、現実世界での楽しさをゲームで  
体験できるようなソフトを、1つの  
方向として追求していきます。期待  
しててください。

## 新時代の定番タイトルを生み出す 可能性に期待

株式会社ビクター インタラク  
ティブ ソフトウェア ビク  
ターソフト本部長。過密なス  
ケジュールのなかでも、小売  
店の状況は自分の目で把握し  
ておきたい、と小森氏。取材  
当日は「トゥームレイダース」  
の対面ぶりに話もはずんだ。

### 小森治信

ビクター/  
ビクターソフト



「プリンセスガール」の発売でサタ  
ーン側も巻き返し劇カギを握る?



# サターンの救世主と!?GD NETのその後

## ゲームアーツ

### 宮路洋一

パソコンやメガドライブ、そしてサターンで、その高い技術力を見せつけてきたゲームアーツ代表取締役にしてGD NETの発起人。そのゲームに対する鋭く熱い洞察は業界屈指。エニックス編成部長とは雀友の仲だ。



## GD NETの使命はいい作品を贈り出すこと

本誌■まず、今年のGD NETの展開についてお聞かせください。宮路■サターンのこれまでの展開を見ると、強力なセガのアーケード移植タイトルに牽引されてきた反面、RPGが弱いという感じがします。その中で我々GD NETは、「グランディア」「スレイヤーズ」「LUNARシリーズ」「バロック」などRPGを中心としたラインナップを今年中に6タイトルほど予定しています。これらを見ていただければサターンでも十分にコンシューマ系のソフトが楽しんでいたけるのではと考えます。本誌■RPGタイトルに関して「ドラクエVII」や「FFVII」がプレイステーションに行ったことについては？宮路■ドラクエは非常に優れたゲームです。それがサターンで発売ではなかったことに関しては残念です。しかし、ドラクエは10年前に出たデザインのゲームです。もし、ドラクエが3Dになったり、これまでとかけ離れた新たな表現を指向したら、もしかするとドラクエがドラクエでなくなる可能性を持っています。ドラクエのように完成されたゲームは、完成しているがために過去の財産から逃れられない宿命を背負っている

のです。FFについていえばドラクエがファミコンといった8ビットマシンのRPGの進化系なら、FFはスーパーファミコン、つまり16ビットのRPGの進化系だと考えています。しかし、FFの優れた点はプレイステーションになった時に、今までの殻を破ろうと挑戦している点です。そして、FFはなにがしか、システム的に進化することを使命として開発されてきているように思います。その点で、32ビットRPGらしさが出ている作品になっていると思います。私は優れた定番としてのドラクエやFFは存続してほしい。しかし今後、次世代機の機能をもとに設計された新たな革新的なRPGが出なければならぬ時期だと考えます。今のゲーム業界はFFやドラクエのような続編ものが主流をなしていて寂しい状況であると思います。このまま定番しか売れないならばいずれ業界は縮小していくと考えます。本誌■そうした中で現在製作中の「グランディア」の位置づけは？宮路■「グランディア」は、32ビット時代のRPGとして設計開発した次の世代のRPGです。サターンの立ち上げ時の3年前から「グランディア」のプロジェクトはスタートしま

ゲームアーツをはじめ、実力派ソフトハウス9社で結成されたクリエイターネットワーク、GD NET。彼らのRPGラインナップが'97年、サターンに一大旋風を巻き起こす。宮路洋一代表が、サターンユーザーに熱いメッセージを投げかける！

した。ドラクエがRPGの原点である、ゲームとしての自由度、楽しさを追求したとすれば、FFは映画的な視覚的楽しさ、迫力を追求していると思います。「グランディア」はその中間に位置すると考えています。つまりリアルタイムに3D表現を実現することでドラクエの目指す自由で操作して楽しいゲームの面白さ、FFの目指す3Dの視覚的楽しさを両方実現しているのです。R&Dには時間はかかりましたが、それだけの内容になっていると思います。本誌■ハードの普及台数でプレイステーションに差をつけられていることに関してはどう考えますか？宮路■確かにハードの普及台数も重要な要素かもしれません。しかし、本当にゲームがわかり、好きな人が増えているわけではないのでは。我々、GD NETのスタンスは、サターンやプレイステーションの状況が、どうというのではなく、誠心誠意、ユーザーのためにいいものを作ることです。売り上げがどうのということではないのです。今、ゲーム業界を見ると、あまりにも企業としての論理をふりかざしマーケティング指向が強すぎることに問題

があると思います。イメージ先行のゲームばかり氾濫しユーザーのゲーム離れが起きることが一番心配です。サターンのユーザーはゲームに関してしっかりと目を持っていると思います。そうしたユーザーとの信頼関係を築き続けていきたいですね。本誌■最後にメッセージを一言。宮路■ゲーム業界は、現在いろいろな発表で騒がれています。それだけゲーム業界が注目されているということなのでしょう。私としては非常によいことだと思います。しかし、ゲーム業界を支えているのはゲームを心から愛する人達なのです。この愛すべきゲーム文化を本当に育てていくために、ユーザーの皆さん、製作者の皆さん、それから販売に携わる皆さん、ゲームにかかわる多くの皆さんが愛をもって接し、騒動に巻き込まれ個性や自我を失わないでほしいと願います。もし、ゲームの本質をわかっていない人達の意見に左右され、ゲームが単にブームとして捉えられたら、その時に日本のゲーム文化は消滅してしまいます。ユーザーの皆さんには、厳しさと優しさをもって、ゲームを愛してくれるように望みます。

## ゲームアーツとGD NETのサターン戦略は？



■リアルタイム3D表示を実現し、まさに新世代RPGと呼ぶにふさわしい「グランディア」



■オニオンエック開発の「スレイヤーズ」も、単なるキャラゲーに留まらない作り込みに期待

## 巻頭特集 PART2 総評

### 今年の年末はサターンの年！ 勝負はこれから！！

前号とあわせて、前後編でお送りした緊急特集「どうなる!?セガサターン」は、いかがだったでしょうか。セガサイドの現状へのコメントや、主要な業界関係者からの幅広いコメントは、まさに業界の最前線を活躍している各社の分析だけに、非常に興味深いものがあつたことと思う。

サターンのユーザーは、セガやサターンに対して、常に熱い論議を交わしてくれる。これは、今年始めのエニックスの「ドラクエVII」プレイステーションへの発表や、年末商戦における本体販売動向の速報が広まった時点で、落胆した声や叱責の声など、たくさんのハガキが編集部

届けられたことでもよくわかる。これは他のゲーム機では絶対に見られない、サターンだけのユーザー層として誇りに思いたい。だが、それゆえに結論を急ぎすぎる読者の方が多いのも確かどころだ。一步立ち止まって冷静に市場を眺めて見れば、まだまだこれから先は、わからない部分が多いのだから、そんなに慌てなくても…と我々は言いたい。「ここまでくれば、本体の差がいくら開いたと言ってもあまり意味はないでし

よう」。こんな言葉が、今回の特集では何人かから聞けたが、今の時代は、もはや1社独占の状態になることはありえないのはいろんな業界を見てもわかるどころだ。「どのハードのユーザーも今年は楽しめるんじゃないでしょうか」。これはAM2研・鈴木裕部長のコメントだが、今後は勝った負けたではなく、より健全な形でゲーム業界は反映していくのだと思う。サターンは今年も元気。それは確かなことだ。



第3使徒サ  
第4使徒シ

「どんな強固なダムも  
壊れるのは、ほんの小さな  
亀裂からと言いますからね」  
「司令が、もし  
亀裂を見つけたら？」

予告

冒頭では第3使徒から第4使徒までのカットがスライド風に流れる。そのカットからシンジの父でもあり、ネルフの司令官でもある碇ゲンドウと、密かにネルフの内部を暴く加賀の会話シーンへと移っていく。このシーンでコイイ演出が施されているのだ。左のセリフはゲンドウと加賀の会話シーンから抜粋したもの。亀裂とは一体……？



冒頭ストーリー  
大紹介!!  
展開を

前作で放映された予告編も、もちろん存在。しかも、今回は熱烈なファンの意見を反映させて、前作以上に予告が増やされているとのことだ。

ゲンドウと加持の会話シーンからゲームは始まる

新世紀

EVANGELION 2nd  
Impression

●セガ●3月7日発売●8,800円●アドベンチャー●1人プレイのみ●シングルCD付き

特報!!

80%

今までは、ゲーム中に使われる新作アニメーションや、ブック処理による使徒との戦闘シーンを紹介してきたけど、具体的なストーリーは不明だったよね。しかし、今回はついにゲーム冒頭部分の展開と、序盤のストーリーを大紹介！ テレビでは見る事ができなかった新作アニメーションと、オリジナルストーリーは、このゲームのウリの1つなので、じっくりと堪能してほしい(序盤の展開だけだけど、まずはこれで我慢してね)。また、前回のインタビューでシングルCDが同梱されることが発表されたけど(1曲目を歌うのは転校生の山岸マユミ(氷上恭子さん))、今回のインタビューで、前回明かされなかった2曲目を歌うキャラクターが明らかになったぞ！ この注目の2曲目を歌うのは……(知りたい人は次ページのインタビューに注目！)。発売日も3月7日に決まって(1週間後には映画も公開だ！)、ますます期待が高まる「エヴァ2」。オマケゲームもかなりイイ味を出しているぞ！



エヴァ再  
放送の話

この号が出る頃にはもう始まっているけど、関東地方でエヴァの再放送がはじまりましたね。しかも、一挙4話放送という豪華ぶり。オンエア終了から結構経つので、僕もこの機会に見直してみようと思っています【見ていない人もこの機会に見てみては？】(ロボット、美少女、青春、田舎物語、このどれか1つでもある人は絶対にハマル)。個人的にもっと見たいのは「奇跡の瞬間」かな(ミサトがカッコよかった。特に「奇跡を待つより捨て身の努力よ」これは名セリフだね)。



# 「ぷっはあー! やっぱ、朝はビールに限るわよね!」



普段は温かい話の多いミサトだが、私生活ではこのような一面も見せる。こういったキャラクターの性格も出来に表現している点はアニメには嬉しい限り。それにしてもこの人、ホントにビールをうまそうに飲むよね。

冒頭でのゲンドウと加持との会話シーンの後、舞台は変わって朝の葛城宅へと移る。朝っぱらからビールをうまそうに飲むミサトも相変わらずだ。しかし、そこへ朝シャンしようとしていたアスカが激怒しながら登場。どうやらシャンプーを買っておくように言っていたけど、シンジが安物のシャ

ンプーを買ってきたことに腹を立てているようだ。すぐに謝るシンジだったが、その事なかれ主義の態度がますますアスカを怒らせてしまう。ちなみにここではストーリー分岐はなし。純粋にストーリーだけを楽しめるぞ。それにしても下のアスカのセリフ、凄く説得力があってアスカらしいよね。

## 嵐の前の騒動!?

朝っぱらからビールを飲み干すミサトを軽蔑の眼差しで見つめるシンジ。ネルフの癖な指摘をする姿とスボラな態度といった多面性か、彼女の魅力なのだから、肉感的なシンジにとって、こういったスボラなほうが目立って見えるのかも。



こちらはミサトを見てため息をつくシンジ。しかし、「この後髪型のアスカか?」せっかくシンジがシャンプーを買ってきたのに、こんな髪型使えない!と罵ってくるのかアスカらしい。こういった性格の人にシンジのような性格の人間は火に油を注ぐようなものだよな。

「いい!? 波風立てない  
ように生きてる人間は、  
そのうち本当の波風に見舞われた時に、何の  
対処もできなくて  
慌てるだけなの! 判る?  
判ってるの? バカシンジ!!」



## エヴァ2インタビュー第3弾を敢行!! 付属CDの2曲目のボーカルは、なんとアスカだ!!

本誌 CDの2曲目をアスカというか宮村さんが歌ってらっしゃるんですけど、この方を推薦された理由は?

茂木 もう、アスカしかいなかったですよ。マユミが歌っている時点で、次はアスカだって、みんな頭の中にあっただんです。歌も結構ノリノリの70年代サウンド。キューティーハニー的なものを持っているが、かなり勢いのある歌に仕上がっています。前回の良いところは残すつもりなので、カラオケもひょっとしたら入れるかもしれません。この辺はまあ、期待してください。

本誌 氷上さんの方は?

茂木 氷上さんの方は、しっとりとしたバラードですね。本編中にいく通りとあ

るストーリーの中に1つだけ、転校生とのエンディングがあるんですが、そのエンディング曲にもなっているんですよ。このバラードが泣かせる歌で、特に詩がいい感じになってると思います。シンジ君がチェロを弾いたりトウジがギターを弾いたりもしています。

本誌 ストーリーの中にファン向けの、いわゆるキャラごとのサービスっていうのはあるんでしょうか?

茂木 ええ、各キャラクターのファンの方は喜んでいただけたと思いますよ。そのあたり、ファンのツボを押さえた脚本に仕上がってますので。例えば、綾波編は最後のところで、綾波ファンがグッとくる。綾波の心が見えそうで見えない、

そんな展開になってます。また、アスカファンなら「あんたバカか?」って言ってもらいたいのでは?とかね。でも、アスカファンは結構大変なんですよ。実はキャラクターに信頼度みたいなのが設定されてるんです。アスカが、なかなかこっちになびいてくれないというか……

本誌 え、じゃあストーリー展開にも影響してくるのですか?

茂木 そう、アスカが戦闘に入る時なども、一緒に出撃できなかったりとかあるんですよ。出撃したくても、前にアスカとの会話でどのような態度をとったのかというので、後半の所で同じ選択技を選んでも、どうなるかというのは変わってきてるわけですよ。例えば前半の部分で

の下駄箱で、なんか口論してますよね。あの時の態度で、どう口答えをしたか、そういう部分ですよ。それで結果が悪いと、本当はいっしょに出撃できる時に、喧嘩の尾を引いていて、シンジと出るのはヤダーとかって言い出したりとかですね。

本誌 セガさんサイドとして脚本家の山口さんに脚本を書いていただく際に、こういった感じで書いてほしいなとかいった要望はあったのですか?

茂木 とにかく、テレビで見れないシンジ君達を見せてあげたかったんですよ。それで山口さんにとりあえず、学校で3バカ達とか、そういう14歳がメインになるお話にしてほしいというところと。それぐらいですね。要望として出したという。

本誌 それに対してセガさんにあがってきたものはどうでしたか?

### エヴァ映画 公開時の不安

3月15日、エヴァンゲリオン2-1にて満席の目にも見えるであろう。そう、映画公開日である。僕は人込みが怖いので、最初に行く気はなかったのだが、「エヴァ?」の仕事をしているうちに僕の中のエヴァ熱が燃えてきてしまった。そして、映画、初日に見に行くことを決意しました。しかも初日。たまたま、僕になるのはやっぱり人込み。ナレバ付き前売り券の2倍で5200円で買えたから、映画公開日は……。まあ、観客を決めて前日から新宿へ並びに行きます。





## 夫婦ゲンカも健在!?

顔を合わせた二人は口論になる? 人は本作でも相変わらず「喧嘩するほど仲がいい」と言うからこの二人、じょっとしたら……



待機命令が出ていた機動を見つめるシンジ アスカには話をせられたと思われる

## ここでは早くも選択肢が!!

葛城宅のシーンの後、舞台は学校の下駄箱の前へ。アスカにひっぱたかれてクッキリ手形の残っているシンジの頬が痛々しい。ここではシンジ、アスカ以外にトウジ、ケンスケ、ヒカリが登場。シンジの頬の手形についてトウジたちが絡んでくるのだが、ここで最初の選択肢が現れる。ここで選ん

だ選択肢によって、キャラクターたちの会話や展開に変化が生じる仕組みになっている。ちなみに本作ではエンディングが多数存在するのだが、自分の気に入ったキャラクターとのやりとりによって、そのキャラクターを主にしたエンディングになるので、選択肢は慎重に選ぶ必要があるのだ

## 「生存本能と闘争本能のせめぎ合いが人間に戦うための知恵を与えた。だとしたら、使徒がそれを手に入れてもおかしくないわ」

### オマケ画面もさっそく入手!!

まずは右の写真を見てほしい。見て驚いた人も多いと思うが、この写真の正体はなんとオマケゲーム。まだ、ゲームの詳細は不明だけど、こういったオマケは他にも多数用意されているとのこと。他にはどんなオマケが用意されているのか楽しみだね。ところで、このゲームはテレビ版でアスカとシンジがユニゾンしてた時のものをゲーム化したものらしい。気付いた?



この写真の2人の服を見てユニゾンを想像した人はちょっとした通だね



茂木 もう口出しする部分はなかったですよ。本当にビシッと、はまったものを上げてくださる方なので、我々としては大満足でしたね。あとは、セガ以外の承認作業などがあったんですけど、山口さんだったらいいですよ、と言っていただけなんです。それぐらい山口さんはすごく信用ある方なので、すんなりと済みましたね。  
本誌 じゃあ、まあテレビ版の監督でらっしゃった庵野さんなんかも?  
茂木 ああ、山口君がやるんだしたら、いいよ。好きにやらしてみたら、って感じだったそうです。  
本誌 やっぱ、それだけ横のつながり、というか信頼感があったからスムーズに。  
茂木 そうですね。本当に、山口さんにやっていただけてよかったと思って、またすごく感謝してます。  
本誌 エンディングはいくつくらい用意

### オマケはたくさん入ってます

されているんですか?  
茂木 数はいくつとは言えないんですけど、その人なりのエンディングというのが用意されてるって感じです。だから、アスカ向け、レイ向け、転校生向けみたいなノリで。今回は予告編も増やして、ストーリーぶんサブタイトルも増やしました。もちろん全部に英語タイトルもつけてますよ。あと、今回はリプレイでなんと前作のCMが流れるようになってます。本誌 今回、明らかになったオマケゲームなんですが、あれは一体?  
茂木 まあ、一応モチーフは、例のユニゾンなんですけど、まあミニゲームなんですけど、このミニゲームはソフトに入っている中でも、けっこう面白いかな

と……。いや別に他がつまらないというわけでは、ないんですけど、オマケの中でも、もしかしたら一番大きい部類に入るかもしれませんね。  
本誌 オマケ要素などはいっぱいあるんですか?  
茂木 これも具体的な数は言えませんが、まあ、たくさんあります。ファンならわかるもの……。こんなの入れてみたんですけど、こんなのどうですか? みたいな本誌 全部エヴァネタなんですか?  
茂木 ええ、全部エヴァネタです。もう、今回とりあえず用意できる素材をガンガン用意して、もうみんな入れちゃえって(笑) おかげで数はけっこうなものになってます。でも、いきなりは見れませんよ、裏技ですから。  
茂木 本日はお忙しいなか、どうもありがとうございました。  
(1月28日・セガCS研究開発部に取材)



第一コンシューマ研究開発部  
デザイナー

**茂木 幸樹氏**

エヴァのことはもちろん詳しいお方。インタビュー中もマニアックな話で盛り上がりました。

### エヴァ2 はみ出し企画大募集!!

この非常に特殊なはみ出しコーナーでは同時、企画、ハガキなどを募集しています。内容はエヴァに関するもので、これははみ出し内でもいけること、採りあげられる可能性があります。我々とはいう人は「エヴァ2 はみ出し」までとどろん送ってください。また、記事に関する希望のハガキも募集。要領があれは記事に反映させようと思っています。送られてくるハガキはなるべく早く送ってね。あなたのハガキ、お待ちしております。



育成シミュレーションの  
草分け的作品がすべての面で  
パワーアップ!

**特報!!**

掛値なしの  
最終究極版として  
サターンに登場する!

# 卒業 S

NECインターチャネル／育成シミュレーション

●発売日未定●6,800円●完成度80%●1人プレイのみ●全年齢推奨

## "私立清華学園"の新米教師となって、

かつて育成シミュレーションというジャンルをゲーム業界に定着させる礎となり、今やその草分け的存在として知られる「卒業」がサターンに登場する。そもそこの作品は最初にパソコン版で発表されて以降、PCエンジンや一部のパソコンなど、実に多くの機種に移植されている。そしてそのつ

ど新要素が入ったり、バランス調整がなされたりと、バージョンアップが施されてきたわけだが、サターン版はこれを超える最後の集大成版とすべく開発が進められているのだ。移植の発表以来、長いこと待っていたユーザーも多だろうが、この「ファイナルバージョン」にはそれだけの価値がある。

### 新米教師の苦楽の1年間

それでは、ここで改めて「卒業S」がどんなゲームなのか簡単に解説しよう。プレイヤーは、私立清華女子高校に赴任してきたばかりの新米教師という役どころ。

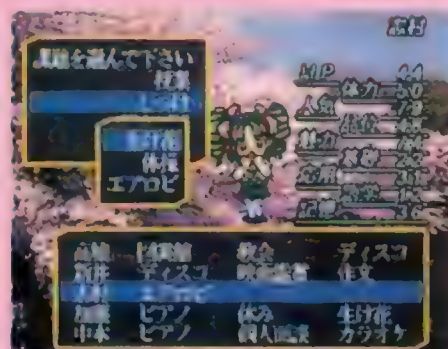
そして3年B組の担任となり、新学期開始から卒業式まで、1年間にわたって生徒の面倒を見るのである(設定上は1クラスぶんの人数だが、ゲームに登場する生徒はその中の5人。プロフィールは右のページを参照)。

平日は授業の時間割調整や個人

面談といった重要な仕事をはじめ、悩みや不安を抱えている生徒の相談相手になったりと、とにかくすべきことはたくさんある。もちろん休日だって気を抜けない。生徒の非行化防止のために街を巡回したり、成績の低さをカバーするための補習につきあったりと、月曜日から日曜日まで1週間すべてが大忙しなのだ。

ゲームの最低限の目標は生徒を無事に卒業させることだが、それまでの育て方次第でエンディング(卒業後の生徒の進路)が多彩に変化する。究極目標は全員一流大学進学だ!

かに自由に行動しても空想をきかすことはある。そんな時にと接する中で教師の力量が問われる



学力、体力、人気など、生徒の4属性に合わせて指導をしていく。厳しくすれば嫌われるし、かといふ甘くするとだらける。微妙なさじ加減が大切





# サターン版が究極版であるゆえんはここにあり!

おおもとの移植に加えて、他機種版の良い部分をフィードバックし、「これ以上の『卒業』はない」とまで言えるファイナル版をめざすサターン版。単に集大成版といっても、ピンとこない人もいると思うので、サターン版でバージョンアップされる部分について具体

## ①完全フル音声仕様に

CDメディアの移植版では、ゲーム中のメッセージの音声化は常識だが、サターン版ではそれが完全に徹底される。つまり、どんな些細な部分のメッセージもちゃんとキャラクターがしゃべるのだ。



サターンの移植版では、ゲーム中のメッセージの音声化は常識だが、サターン版ではそれが完全に徹底される。つまり、どんな些細な部分のメッセージもちゃんとキャラクターがしゃべるのだ。

的に整理してみよう。

以下は其中で特筆すべき情報だが、もちろんこれがすべてではない。ここに挙げた以外にも、画面レイアウトの調整や、ゲームバランスやグラフィック修正など、見た目にわかりにくい些細な部分にも手が加えられているのだ。

## ②初回限定はおまけ付き

サターン版は初回限定版のみ、特別に製作された清華学園の校章と生徒手帳をおまけにしたスペシャルパッケージで発売される。大余談だが、清華学園は「卒業」だけでなく、「卒業II」や「センチメンタル・グラフィティ」などでも舞台となっている。これらヘッドルーム関連作品のファンにとっては、必須のレアアイテムになること間違いなしだろう（現物の公開はもう少し待ってね）。今のところは使い方を各自考えてみるのも一興かと（いちばんありうるのはコスプレ娘のアクセサリか?）。

## ③竹井氏によるオリジナル原画を多数追加!

オープニングの一部や、カラオケモード、それにスキー教室といったイベントなど、PCエンジンやFM-TOWNSに移植される際、ビジュアルが追加された「卒業」。サターン版にはさらに新画面が追加されることは言うまでもないが、それも半端ではない。原画を担当している竹井正樹氏が描きためてきた原画や、秘蔵のグラフィックが、惜しげもなく盛り込まれる。

NEC最後の卒業の移植版は、はやビジュアルが追加された。



## ④各種イベント類の数は一挙に倍増!

演劇祭、清華祭といった、ミニキャラクターで表示される学校行事イベントももちろん増加。それも1つや2つの追加ではなく、なんと一気に倍増するという話だ。学校以外で起こる突発イベント（無断のアルバイトとか、生徒の私生活とかね）についてもかなり増加するらしいので、サターンで初めてプレイする人はもとより、他機種版を遊びつくしたユーザーも新たな楽しみが味わえる。

またまた金銭が、学校行事のイベントが増える。



# 5人のかしまし娘を指導しよう

## 君が指導する3年B組の生徒たち

### 中本 静

B組の中で最も学業に精進し、おとなしく真面目な性格で、情熱を安定しているため、教師から見ると最も世話のやからな生徒だ。ただし、生まれつき運動は苦手なので、あまり無理をさせると体調をくずしてしまう。（声優：久川あさみ）



### 新井聖美

B組のリーダーとして、かしましな性格で、おとなしく真面目な性格で、情熱を安定しているため、教師から見ると最も世話のやからな生徒だ。ただし、生まれつき運動は苦手なので、あまり無理をさせると体調をくずしてしまう。（声優：久川あさみ）



### 加藤美夏

体を動かすのが大好きで、スポーツも万能と、元気を絵に描いたような生徒。誰とでも仲良くになれる明るい性格で、クラスではムードメーカー的な存在として親しまれている。卒業後は可も不可もないけれど、（声優：久川あさみ）



### 高城麗子

中本に次ぐ学力をもつ、おとなしく真面目な性格で、情熱を安定しているため、教師から見ると最も世話のやからな生徒だ。ただし、生まれつき運動は苦手なので、あまり無理をさせると体調をくずしてしまう。（声優：久川あさみ）



### 志村まみ

B組の中で最も学業に精進し、おとなしく真面目な性格で、情熱を安定しているため、教師から見ると最も世話のやからな生徒だ。ただし、生まれつき運動は苦手なので、あまり無理をさせると体調をくずしてしまう。（声優：久川あさみ）







## わずか1年の期間にイベントがいっぱい!

このゲームは、平日の授業と休日の行動をセットにした1週間を繰り返していき、地道に生徒のパラメータを上げていくのがプレイの基本となっている。

そして、その合間に各種のイベントを挿入することで、プレイにめりはりをつけているのだ。これらのイベントは、大きく分けて“学校行事”と“校外での生徒の行動”の2つあり、いずれも時季に応じた多彩なバリエーションで目を惹かせてくれるのだ。ここでは、その中からいくつか紹介しよう。

四季の境目には  
アイキャッチが



### 学校行事&課外活動編

試験、演劇祭、夏休みなど、決まった時期になれば必ず見られるのが学校行事のイベント。5人ののびやかな姿を見て教師の気疲れを癒すもよし、一枚絵でのリアクションを楽しむもよし。

#### 清華祭



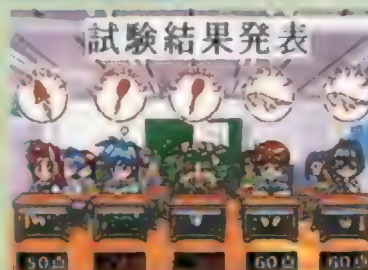
清華祭は、毎年恒例の行事で、5人の生徒がそれぞれの得意分野でパフォーマンスを披露する。このイベントでは、5人の生徒の個性が最大限に発揮される。

#### 夏休み



夏休みは、生徒たちが自由に行動できる貴重な時間。この期間には、様々な校外イベントが用意されている。例えば、海でのんびり過ごす、友達と遊ぶ、など。

#### 期末試験



#### スキー教室



#### 演劇祭

演劇祭は、生徒たちが自主的に脚本を執筆し、舞台を演出するイベント。このイベントでは、生徒たちの創造力と演技力が試される。また、観客からの評価も重要な要素となる。



### 私生活&アクシデント編

こちらは何らかの条件が揃った時にしか見られない、突発的なイベントで、主に生徒の校外での行動や私生活が描写される。校内の姿からは想像もつかないような、5人の意外な一面がかいま見られる。

#### 無許可のバイトにいそしむの図



このイベントでは、生徒たちが学校で学んだ知識やスキルを、社会で実際に活かす機会がある。また、アルバイトを通じて、社会の現実を知ることもできる。



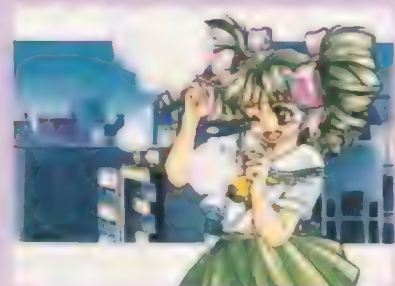
このイベントでは、生徒たちが自分の趣味や兴趣を追求する機会がある。例えば、水泳、日光浴、など。

#### 大人の世界の住人



このイベントでは、生徒たちが大人の世界に足を踏み入れる機会がある。例えば、パーティー、宴会、など。

#### 火遊びしたい年頃



このイベントでは、生徒たちが好奇心を駆り立て、危険な遊びをする機会がある。例えば、火遊び、など。

#### 禁じられた愛!?

このイベントでは、生徒たちが禁忌の愛を経験する機会がある。例えば、师生恋、など。





# 魔法少女

特報!!

# プリティサミー

NECインターチャネル  
アドベンチャー

●発売日未定●価格未定●全年齢推奨●1人プレイのみ

## プリティサミー サターンに参上う!

ビデオやテレビ、ゲームなどのメディアを次々と席卷した大人気アニメ「魔法少女プリティサミー」が、ついにサターンにも登場する。ゲームのシステムは、セリフや行動を選択していくアドベンチャータイプ。制作は、アニメーションの製作元でもあるAICが手がけているので、ファンの期待を裏切らないものになるはずだ。プレイヤーがサミーとなってラブラブモンスターを倒す日も近い!?



### サターン版のサミーはここがスゴイよ!

その マルチシナリオだよ!

1

シナリオはマルチに展開。砂沙美のセリフや行動によって、さまざまな展開が待ち受けている。1度のプレイじゃすべては見られないかも!?

その アニメもいっぱい!

2

変身シーンなどの重要(!? )なシーンにはアニメーションシーンを用意。また、オープニング・エンディングはテレビとも違う新作になる!

その オリジナルストーリーなの!

3

気になるシナリオは、サミーの生みの親とも言えるスタジオオルフェがゲームのために描き下ろしたものだ。テレビ版の世界観が描かれるのだ!

その テーマ曲を歌うのは!

4

オープニング・エンディングテーマを歌うのは横山智佐だ。今のところCD化の予定はないので、聞けるのはこのゲームだけなんだヨ!



### ゲーム画面はこんな感じ!



サターンでも  
サミーにおまかせ!



# 花組 コラムス™



神崎すみれ

スタア選択

桐島カンナ

わたくしに勝とうなんて  
100万年早いですわ!

特報!!

85%

●セガ●3月28日発売●5,800円●パズル  
●2人対戦プレイ可能●全年齢推奨

## 完成まで秒読み開始! 花組対戦コラムスの 新規ビジュアルを大公開!

発表から一瞬にして期待の新作にランクインした「サクラ大戦 花組対戦コラムス」、略して「花コラ」。今回も初公開の新規画面写真を交え、新たに明らかになった新情報をドーンと駆け足で紹介していく。見逃すなよ!



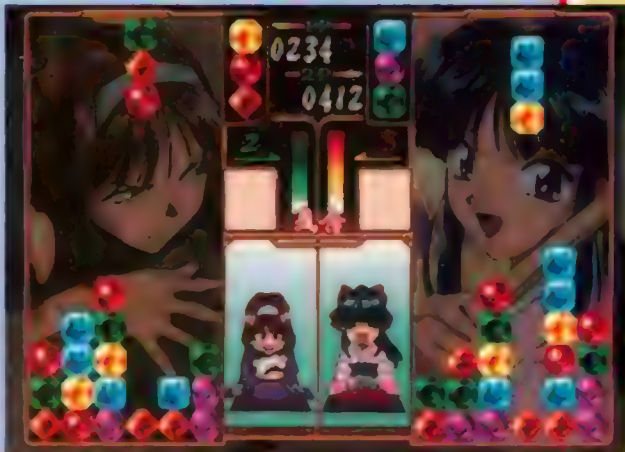
### ストーリーモードの画面をGet!



大神さん、この前の約束……  
おぼえていますか?

### 攻撃方法はいまだ不明のまま!?

さくらとすみれが対戦しているシーン。どうやら「2人対戦」のようだが、もしかすると「シンデレラ」モードかもしれない。この写真では、まだ攻撃方法がわからない。攻撃時にLIPSが表示される、ということだけはわかっているのだが……。



### 「段位認定モード」もあるぞ!!

「花コラ」には、段位認定モードがあることもわかった。あるいはこれが「シンデレラ」モードなのかもしれない。自分の好きなキャラを選んで、コラムスの腕をあげ、自分を磨いて……なんてネ。カンナのビジュアルと、中央の数字に注目だ。



花火を見に行くんだ。  
夜の見まわりさ。

「花コラ」には4つのゲームモード、1人専用、2人対戦、ストーリー、シンデレラモードがある、というのは前回お伝えしたとおり。今回はその中から、ストーリーモードと思われるビジュアルを入手。これを見る限り、LIPSも健在なのだ!



「花組通信」制作者インタビューはP127から!



☆お気楽、極楽お嬢様ふたび

# 銀河お嬢様伝説

GALAXY FRAULEIN

**特報!!**

**30%**

# ユナ3

～ライトニングエンジェル～

- ハドソン ●今夏発売予定 ●価格未定
- タクティカルアドベンチャー ●全年齢推奨 ●1人プレイのみ

## ジャンルの壁を越え、お嬢様レジェンド復活!!

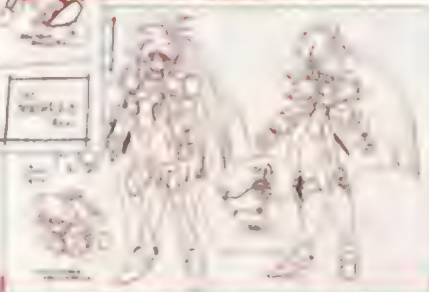
コミカルなストーリーとかわいいキャラクターで大人気の「銀河お嬢様伝説ユナ」の最新作がサターンにお目見えすることになった / しかも今度の「ユナ」はタクティカルアドベンチャー。戦略性の高いシミュレーション+アドベンチャーという新システムをひっさげての登場だ。今回は、ユナの新ライトスーツ公開&「ユナ」の生みの親である明貴美加氏直撃インタビューをお届けする。また「ユナ」初心者のためには、ゲームとOAVからユナワールドを紹介していくぞ。

ユナの創造主、明貴氏に



ライトスーツもおニュー!

オリジナルビデオ最新作「深淵のフェアリー」用に描き起こされたライトスーツ。期時の「3」ではコレを着たユナが大活躍!



## 縦横無尽のユナワールドをおさらいするっ!

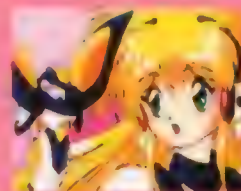
これまでもユナはゲームやオリジナルビデオアニメ(以下OVA)から音楽CDまで、メディアの壁を越えて活躍してきた。とくにOVAはゲームの背景と密接な関係にあるので、見ておくとさらにプレイが楽しくなるはず。ここではそんなユナワールドを紹介する。

### 「ユナ1」



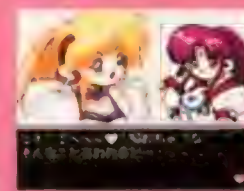
PCエンジン用に開発されたデジタルコミック「銀河お嬢様伝説ユナ」ユナがライトスーツに身を包み、闇の女王に立ち向かう

### 「ユナ リミックス」



「ユナ1」をサターン用にリメイク。CG、ムービーはすべて新たに描き起こされている

### 「ユナ2～永遠のプリンセス～」



前作から3年たって発売された「ユナ1」の続編。謎の宇宙船の襲撃を阻止するためにユナが奮闘。パートナーのユリーも登場



# 明貴美加氏が語る「ユナ3」の新世界！

「新しい「ユナ」は、キャラクターの魅力とゲーム性を両立させた作品になります」

編集部 ■ すばり「ユナ3」のウリは？  
明貴 ■ そうですね。現在の開発段階で言えるのは、キャラクターの動きでしょうか。ちょこまかとした感じがすごくかわいいんですよ。  
編集部 ■ そうしたチビキャラの動きもタクティカルアドベンチャーならではの魅力でしょうが、なぜ今回から

新システムを採用されたのですか？  
明貴 ■ これまでの「ユナ」では、ゲームとして「遊んでもらう」ことよりも、ストーリーやキャラクターを「見てもらう」ことに、力を入れて制作してきました。もともとデジタルコミックはゲーム機で見るアニメやマンガみたいなものですから、当然ですよ。こちらとしても、キャラクターの魅力にユーザーに感じてもらいたい、という思いが強かったですし……。ただ、ゲーム機の規格にそったソフトとして発売している以上、あくまでゲームとして「ユナ」を見る方もいるわけで……。残念ながら、そういった方からは「ユナ」はゲーム性が低い」という視点でしか、評価していただけないことがあるんですよ。そこでスタッフと話し合って「じゃあゲームとして評価される作品を作ってみようか」ということになったんです。もう1つの理由は、サターンでデジコミを作ると、

もうほとんどアニメと変わらないものができてしまうんです。でも、それなら今はOVAもありますから、そちらで楽しんでもらえばいい。せっかくサターンで出すのであれば、ゲーム性の高いジャンルで挑戦してみよう、ということになったんです。  
編集部 ■ 「タクティカル」ということは、普通のアドベンチャーよりも戦闘が重視されているのでしょうか？  
明貴 ■ そうです。ゲームは戦闘を中心に進行します。物語は、いきなりユナたちの住むネオ東京が侵略されるシーンから始まるんです。ユナは1人で破壊された街を歩きながら、バラバラになった仲間を探すことになります。仲間が増えるにつれ、戦闘も個人戦からチーム戦へと、変化していくんですよ。  
編集部 ■ 「ユナ」ファンなら、自分

のお気に入りのキャラを探しまわる楽しみもありますね。  
明貴 ■ ええ。今までのユナシリーズに登場したキャラは総出演しますから。ただ、ゲーム中の選択によっては、好みのキャラが仲間にならないこともありえます。エンディングは1つですが、ゲームの過程はプレイヤーによって違ってくるでしょう。また、1回のプレイで、すべてのキャラが仲間になることはありません。  
編集部 ■ システムを変えたことで、キャラクターとしてのユナらしさは、どこで見せていくのでしょうか？  
明貴 ■ たとえば、最初に触れた「キャラの細かな動き」も、ユナの性格や感情をあらわす1つの手段になりますね。そうした細部の仕様は、現在作り込んでいる最中です。期待しててください。



クォータービュー視点で描かれたネオ東京。デフォルメされたユナたちが大活躍！

明貴美加氏

株式会社レッドカンパニー  
作画部 キャラクター・デザイナー



『機動戦士Ζガンダム』『機動戦艦ナデコ』のメカデザインでも知られる明貴氏。現在はOVAのVOL.3と「ユナ3」制作に奮闘中。



## 超豪華プレゼント

明貴氏のサイン入りポスターを3名の方にプレゼント。住所、氏名、年齢をハガキに書いて、編集部「ユナポスター」係まで。



## O V A

### 『哀しみのセイレーン』



●ビデオ/LD ●各30分  
●VOL.1: 95年9月21日  
●VOL.2: 95年11月22日



ユナのOVA第1弾。銀河を征服しようとする反逆者の汚名を雪がれようとするユナ。果たして、ユナを裏にはめたのは誰なのか？

### 『深闇のフェアリー』VOL.1



●ビデオ/LD ●各30分  
●ビデオ: 96年12月21日  
●LD: 96年12月21日



OVAシリーズ第2弾。コミカル路線から転じてのシリアスなストーリー展開が魅力。機械を操る妖機3姉妹がユナの命を狙う！

### 『深闇のフェアリー』VOL.2



●ビデオ/LD ●各30分  
●ビデオ: 97年1月22日  
●LD: 97年2月1日



おなじみユーリィやポリリーナ、闇のお嬢様13人衆が大活躍。最終巻となるVOL.3は、ビデオ(5/21)、LD(6/1)に発売予定だ。

### 『ユナ～哀しみのセイレーン』



●PC・FX  
●96年3月8日発売



同名のOVAをもとにアニメーション表現に優れたPC・FX用に作られた作品。オマケも好評だった。



# 龍の五千年 DRAGONS OF CHINA

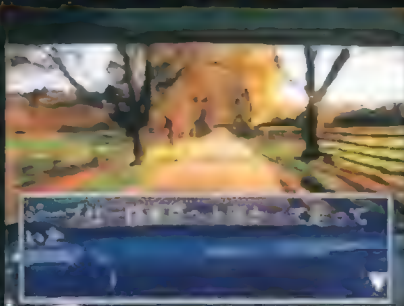
トップアーティストたちが結集!  
驚愕の近未来アドベンチャー登場!

●イマジニア●4月25日発売●6,800円●アドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨



## 超豪華スタッフがおくる、伝奇アドベンチャー!

さまざまなジャンルのタイトルを精力的に発売しているイマジニアから、中国の龍をテーマにした、壮大なスケールのアドベンチャーが登場する。驚くべきは、そのスタッフ陣。寺田克也氏、荻沢靖氏ら、各分野の一流どころが顔をそろえているのだ。これだけの実力派の手による作品ともなれば、各氏のファンならずとも期待したくなる。この第一報では現在確認できている情報をあますところなくお伝えする。



未来の中国を舞台に、復活した「龍」をめぐる壮大なストーリーが展開される。

### 舞台は中国、キーワードは「龍」

邪龍

永き眠りより目覚めた、邪悪なる龍。すべてを破壊し、拒絶する負の存在である。二いつがラスボスなのだろうか?



龍ばかりでなく、いろいろなタイプのモンスターが登場。荻沢氏のデザインが冴える!

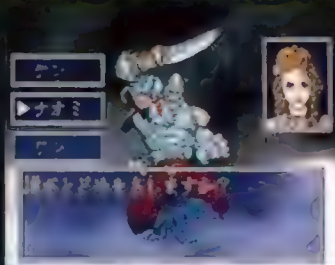
#### キャラクターデザイン 寺田克也氏

「VF2」のキャライメージイラストでもおなじみ。その活動は幅広く、コミックやイラストなど、多くの分野で活躍中のイラストレーターだ。



#### モンスターデザイン 荻沢 靖氏

国内におけるモンスターブリーチャーの第一人者。「龍」のデザインでは、中国の文献、資料を参考にしつつ、独自の解釈によるイメージを展開。



#### シナリオ 加藤正人氏

日本シナリオ作家協会理事、日本アカデミー賞協会会員という肩書きを持つシナリオライター。映画やテレビドラマのシナリオをおもに手がける。

#### 音楽監督 都留教博氏

アニメ「アルスラーン戦記」の音楽を担当し、現在もさまざまなメディアで活躍中の作曲家。民族音楽に造詣が深く、中国を題材にした作品も多数。

### ゲームの流れ

このゲームは8章からなっており、各章とも「情報収集区対ザコモンスター戦・中ボス戦・大ボス戦」という構成になっている。ザコや中ボスにはさまざまな種類のモンスターがいるようだが、大ボスはつねに龍。これに勝てば、次の章へ進めるという仕組みだ。戦闘をはじめ、システムの詳細はまだ不明だが、今後わかりたいお伝えしていく予定だ。

#### 冒険



人に会い、情報を集める。いざというアドベンチャー。どんなシステムが楽しめる?

#### 戦闘



各章に1回、必ず中ボスとの対決がある。もちろん、ザコもいろいろ登場する。

#### 龍との対峙



各章のラストでは龍と出合い、戦うことになる。これに勝てば章クリアだ。



# 未来の中国で展開する壮大なストーリー

前ページでも紹介したとおり「龍的五千年」の舞台は中国、時代は近未来(西暦2099年)。中国は高度な経済成長を遂げ、2度目のオリンピック開催を翌年に控えている、という世界設定になっている。このオリンピックのためのスタジアム建設中に遺跡が発掘され、そこに封印されていた邪龍が覚醒してしまった……というのが物語の発端となる。甦った邪龍は天高く舞い上がり、空へ消えていく。そして、この日を境に世界は天災に見舞われ、各国の主要都市は壊

滅的な打撃を受けてしまうのである。

主人公ケン——世間に認められず、孤独に龍の研究を続けている青年、の住む東京もまた、龍によって見る影もなく破壊されてしまう。邪龍をしずめるには、中国各地の遺跡に眠っている「善良な龍」の力を集結するしかない。しかし、そのためには遺跡に行き、彼らの眠りを解かなければならない。ケンは一歩中国に渡る決意をする。

こうして、ケンの冒険が始まる。中国で彼を待つものとは、果たして……。



**ファン**

ケンの財布を盗んだことをきっかけに、彼と関わっていく孤児。目と耳が異常に発達している。



**ケン**

本編の主人公。龍を現在の生物としてとらえる研究を続けていた。研究への情熱は人一倍強い熱血漢。



**ナオミ**

ケンのアシスタントで、彼に想いを寄せる聡明な女性。コンピュータのエキスパートであり、最も非常に鋭い。

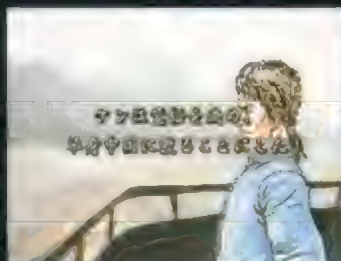


「究極じゃない」

龍が実在するかどうかは、科学者が証明できない。龍は、さきから来るものだから。



昔時とともに現れた龍は、どこかへ飛去った



タチは龍を愛する。夢を中国に送るべきだと

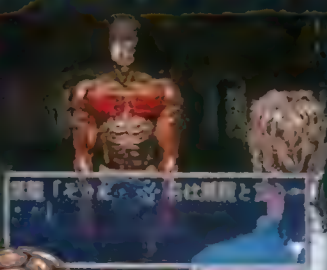
甦った邪龍は天災地異を起こし続ける。これを止めるべく、ケン是中国を目指す。

## 物語のカギをにぎる「伝説の八龍」

「伝説の八龍」とは、ストーリー中で重要な役割を果たす8匹の龍——人龍、水龍、黒龍、火龍、光龍、氷龍、地龍、天龍の総称。それぞれに能力や役割が異なっており、性格も八者八様。彼らすべてが、邪龍封印の手助けをしてくれるという「善良な龍」なのかどうかは定かではないが、とにかくケンたちが、この八龍と密接に関わっていくことになるのは間違いない。ここでは、八龍のうちの3体を、並沢氏のイラストとともに紹介していこう。

### 伝説の八龍

中国各地に眠っていると思われる龍たち。写真のような人間形態をとることも可能だ。もちろん、その真の力は、本来の姿に戻った時にこそ発揮されるのだが。



龍「竜王」は黒龍と天龍



**黒龍**

力を集積する龍。かつては、貴人たちの間で神として崇められていたといわれ、その戦闘力は八龍のなかでもトップクラスである。

**天龍**

八龍の頂上に立つ龍であり、すべてを統括する存在。この天龍の力を借りることができれば、強大な邪龍を封印することも可能なのだろうか……それまでの道のりは、長そうだ。

**人龍** 八龍のなかで、最も人間に近いとされている龍。仙人が修行の末に昇天し、龍と化したのが人龍である、という言い伝えもある。



人龍「この宝玉を……しんがもこの宝玉に込めて……はれ……たぞ」



人龍の会話シーン(人間形態)と変身シーン。セリフに出てくる「宝玉」とは、チャンの持つ宝玉の数珠のことなのだろうか。



**チャン**

龍を自在に操れたという、チャン一族の末裔。「宝玉の数珠」という秘宝を持つ。邪龍を封じ込める方法を知っている。



# CLASH ROYALS

## FULLMETAL MADNESS

SPECIAL  
特報!!

95%

- カプコン
- 3月発売予定
- 通常版5,800円  
超限定版7,800円
- 対戦格闘
- 拡張RAM対応

今まで数多くのカプコンゲームに登場してきた豪鬼ボツではなんとVAとして登場する。おなじみの必殺技がレーザーやミサイルなどによってボツ風になり、強さと派手さを兼ね備えた零豪鬼。今回の画面写真の中には意外な秘密が隠されているらしい。ゲーム中ではどんな活躍をするのを見せてくれるのだろうか?

サターン版オリジナル要素の1つが、今月の表紙を飾る零豪鬼。知る人ぞ知る究極のVAがついに登場した。その正体は不明で、どのように登場するのかわからないが、最強のVAとなることは確実だろう。今回はその驚異の技の数々と、零豪鬼の秘密について開発者に緊急インタビュー。

# 零豪鬼参見参



株式会社カプコン  
開発本部第8グループデザイン室

**岡野正衛氏**

代表的な仕事……アーケードゲームの隠し物のデザイン、制作。最近ではシークレットファイルシリーズ、カプコンアムドリークラブなどのデザイン、編集。……何もちょうど、それとなせ今年に入ってから食料のロリー計算に凝っている毎日





←これが目印

今回のサタマガの表紙ですが、これか世に出す最初のものなんで、全体像を売明に出すよりは、ちょっとシルエットっぽく。おぼろげに出てくる感じに仕上げてみたんですが。どうでしょうか？



ルビ者はおもしろみマターナー、のち田沢と自決スト  
ハイサ、の音韻表とサタマカ語の音韻表、以前は  
サタマカ語の、移殖を、移殖をノと押していたが、  
語力はす、かりカノユンの音韻表に押され、





# 真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝

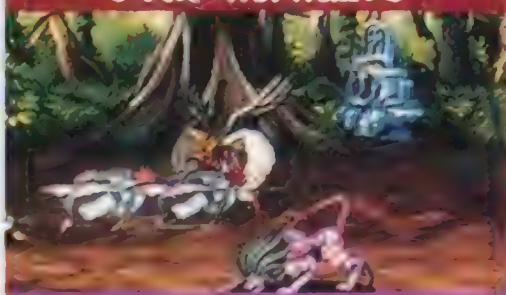
●SNK ●4月25日発売予定 ●6,800円 ●RPG

TM

**特報!!**

業務用の最新作サムライスピリッツ天草降臨も人気爆発中のSNKが放つ渾身の一作、RPG版サムライスピリッツの武士道烈伝。今回も新しく入手した画面写真を基に、このゲームの魅力に迫る。

奥義・飛翔虹刃

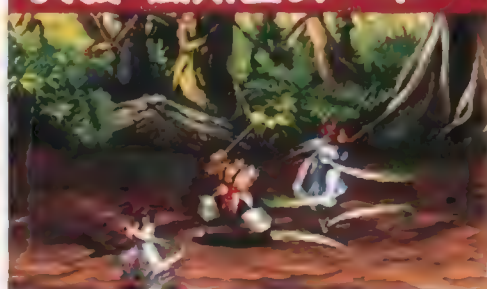


## 疾風の「鈴音」が使う奥義を初公開!

奥義・翔破斬



奥義・風翔空舞 - 集一



武士道烈伝のオリジナルキャラとして以前紹介した疾風の鈴音は、ストーリーに大きく関わっている重要な人物であり、ゲームを進める上で欠かせない存在なのだ。ときにはパーティの仲間に加わり、プレイヤーと旅路を共にする。そんな彼の奥義は風を使ったものがほとんどだが、攻撃系、攻撃補助系、回復系と一通り便利な奥義を体得している。その一部の奥義の画面写真を入手したので紹介しよう。

奥義・旋刃裂斬

この奥義は、敵の攻撃を無効化する効果がある。また、敵の攻撃を無効化したときに役立つ。また、敵の攻撃を無効化したときに役立つ。

奥義・風刃眩暈陣



この奥義は、敵の攻撃を無効化する効果がある。また、敵の攻撃を無効化したときに役立つ。また、敵の攻撃を無効化したときに役立つ。



ナコルルが主人公の場合の1コマ。父・ラメトクの様子を持つ姉妹に不意な知らせが。格闘ゲームではわからなかったキャラたちの背景が明らかに。



1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-2464-2465-2466-2467-2468-2469-2470-2471-2472-2473-2474-2475-2476-2477-2478-2479-2480-2481-2482-2483-2484-2485-2486-2487-2488-2489-2490-2491-2492-2493-2494-2495-2496-2497-2498-2499-2500-2501-2502-2503-2504-2505-2506-2507-2508-2509-2510-2511-2512-2513-2514-2515-2516-2517-2518-2519-2520-2521-2522-2523-2524-2525-2526-2527-2528-2529-2530-2531-2532-2533-2534-2535-2536-2537-2538-2539-2540-2541-2542-2543-2544-2545-2546-2547-2548-2549-2550-2551-2552-2553-2554-2555-2556-2557-2558-2559-2560-2561-2562-2563-2564-2565-2566-2567-2568-2569-2570-2571-2572-2573-2574-2575-2576-2577-2578-2579-2580-2581-2582-2583-2584-2585-2586-2587-2588-2589-2590-2591-2592-2593-2594-2595-2596-2597-2598-2599-2600-2601-2602-2603-2604-2605-2606-2607-2608-2609-2610-2611-2612-2613-2614-2615-2616-2617-2618-2619-2620-2621-2622-2623-2624-2625-2626-2627-2628-2629-2630-2631-2632-2633-2634-2635-2636-2637-2638-2639-2640-2641-2642-2643-2644-2645-2646-2647-2648-2649-2650-2651-2652-2653-2654-2655-2656-2657-2658-2659-2660-2661-2662-2663-2664-2665-2666-2667-2668-2669-2670-2671-2672-2673-2674-2675-2676-2677-2678-2679-2680-2681-2682-2683-2684-2685-2686-2687-2688-2689-2690-2691-2692-2693-2694-2695-2696-2697-2698-2699-2700-2701-2702-2703-2704-2705-2706-2707-2708-2709-2710-2711-2712-2713-2714-2715-2716-2717-2718-2719-2720-2721-2722-2723-2724-2725-2726-2727-2728-2729-2730-2731-2732-2733-2734-2735-2736-2737-2738-2739-2740-2741-2742-2743-2744-2745-2746-2747-2748-2749-2750-2751-2752-2753-2754-2755-2756-2757-2758-2759-2760-2761-2762-2763-2764-2765-2766-2767-2768-2769-2770-2771-2772-2773-2774-2775-2776-2777-2778-2779-2780-2781-2782-2783-2784-2785-2786-2787-2788-2789-2790-2791-2792-2793-2794-2795-2796-2797-2798-2799-2800-2801-2802-2803-2804-2805-2806-2807-2808-2809-2810-2811-2812-2813-2814-2815



新校進版  
物防滅彈

主人公キャラではないが、狂死郎やシャルロットも仲間になる。狂死郎には果手に刺してもらいたいね



天童荘の一人称という設定の  
おと娘、楽しい冒険になりそう



幻十郎と共に旅をする針青。異様な彼との相性はどうかなのかな？

太平の世を魔界に変えて全世界を征服せんと現れた魔界の巫女羅将神ミヅキ。彼女が世界征服のために作り出した最終兵器が、この「邪銅鐸」だ。世界各地を混乱に陥れる邪銅鐸を探し出し、その地域の邪銅鐸を破壊して平穏を取り戻していくことが「妖花慟哭之章」のゲームシステムになる。



・・・その銅貨で  
一体何をしようとしている！

西日本などで多く出土している、つり鐘の形をした青銅製の器物。弥生時代の祭器や食器だったと考えられているが、未だに諸説があり古代史の謎とされている。

ミツキが作り出した邪銅鐘も同様に謎の兵器なのだ。



平權を  
取り戻せ

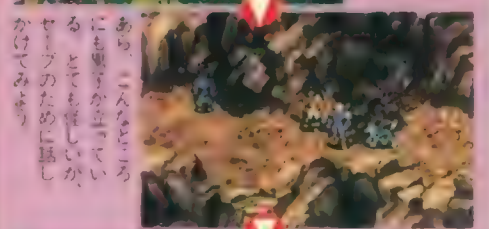
各地に散らばった野銅鑛には、ボスクラスの敵がそれを守護している。ここにいるのは魔人「シバルハ」。この後には、地獄なる死闘がプレイヤーを待ち受けている。



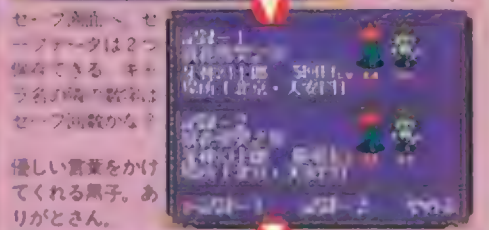
過酷な旅には休息も必要となる。ゲームを中断するために必要なデータ保存は、なんとあの黒子が受け持ってくれるのだ。黒子はフィールド上の「目立ためようで目立つ」場所に立っている。見かけたらこまめにセーブだ。



「おや、おや、と云うのは  
 何と云うてゐる。この  
 文句で外にいとと確  
 かに目につね、云々  
 何と云うてゐる。」



肉類は禁じて、う  
しく、話しかけると  
セーブするか否か問  
いてくる。「はい」と  
答えると



優しい言葉をかけてくれる黒子。ありがとうございます。

セーラー完了

はい、記録完了・・・と。  
安心して旅を続けてください。



# ラングリッサーⅣ

## シリーズ最新作 早くも登場!

**特報!!**

●メサイヤ●今夏発売予定●価格未定●シミュレーションRPG

ラングリッサーⅢの感動から半年と経ってない今、なんとその続編であるラングリッサーⅣ(仮)が発表された。奥深い戦術性と魅力的なキャラクターによって形成される究極のSLGが、今再びサターンに登場する。今回は、主人公と一部の主要キャラのイラストを入手したので、ゲームの概要とともに紹介していくぞ。



ランディウス

17歳・男  
幼い頃、洪水で村が全滅した。付近の村から助けにきた人達に救助され、その村の村長に実の子同然に育てられた。

リッキー



14歳・男  
村長の実の息子で、ランディウスを「兄上」と呼び、実兄のように慕っている。ちょっぴりナルシストらしい。

レイチェル

15歳・女  
村長の実の娘で、リッキーの姉。ランディウスを「お兄ちゃん」と呼ぶ。平凡な生活をしてきたが、その内には希に見る魔力を秘めている。

アンジェリナ

16歳・女  
カコンシス王国のもう1人の姫。姉にコンプレックスを持つ。魔法の才能がない代わりに剣術を鍛えた。

### 今度のラングリッサーはどうなるの?

ラングリッサーⅣの基本システムはボードタイプの戦術SLGで、シリーズを通して根本的な変更点はないようだ。ラングシリーズ特有の、指揮官と傭兵の部隊編成や、その成長とクラスチェンジはもちろん、数多い登場人物たちの人間関係が絡み合う劇的なイベントなども健在。さらに、ラングシリーズに欠かせない魅力的なキャラクターは、うし原智志氏が手掛けているのでファンは安心していいだろう。その完成されたシステムと豪華キャストで、SLGとしての完成度がさらなる飛躍を魅せることは間違いないだろう!

昔、エルサリアの地で繰り広げられた光輝の末裔とヴェルゼリアの戦い。その結果、光輝の末裔が勝利をおさめ、そして聖剣ラングリッサーは魔剣アルハザードを封じ、天界へと消えていった。

その出来事から200年後、エルサリアを離れた別の大陸がラングリッサーⅣの舞台となる。

シェルフアニール

16歳・女  
カコンシス王国の姫で、アンジェリナの双子の姉。魔法使いとしての才能に恵まれ、戦いではその力を発揮する。





# 「心機一転がんばります」

キャリアソフトはメサイアのラングリッサーチームで作った会社です。まず第1弾は「ラングリッサーIV」を作るわけですが、「ラングリッサーIII」で大分サターンでやれることが勉強できたので、今回は新しいことにチャレンジします。一見「デア ラングリッサー」っぽいけど、中味は違います。ターンもフェーズもないんですよ。例えば、移動が速い人間はほとんど行動できるとか。本当はIIIでリアルタイムで「読みの戦略」を重視したシステムをやりたいんですけど、あれだけの人数をリアルタイムで動かすのは難しかったんですよ。だから、IVではルールを若干簡単にし、読みの戦略性を持ちつつ、遊びやすいシンプルなシステムにしたわけです。

シナリオは今回は分岐をやります。分岐は基本は3本、でも明確に3本というよりは、複数分岐制と言ったほうがいいかな。シナリオは隠しシナリオを抜いて40ぐらい。1本に25シナリオ前後入ってます。出来るだけ面ごとに戦略性を変えるように作りますよ。

あ、そうそう、ヒロインセレクトはまたやりますが、それは決してメインのウリと思わないでください(笑)。もちろん友情や恋愛といったプレイヤーの感情

があって仲間を得るような展開になって欲しいんですけどね。

それからシナリオもいつもとは違います。とりえず帝国が攻めてくる(笑)このパターンは3回もやったんで今回さすがにね。まず自分の村が襲われるのは仕方ないとして、実際に戦争が始まるのは4話目ぐらいから。アンケートにも「いい加減ワンパターンはやめろ」ってあったんで「よし、みてるよ」と頑張りました。「帝国」もやめました。でも「連邦」になっただけで、あんまり変わってないかも(笑)。でも内容は深いです。

III以前は、主人公の視点から話が進んでいて、IIIからは敵側の視点もどんどん入れて、「三国志」のような戦記物にしていったんですよ。今回も基本的にはシミュレーションだから戦記物がいいと思うんですが、国を絞って、キャラを深く掘り下げたいんですよ。戦争を描くというよりは、そのなかで生きている人間のほうをメインに描こうと。「この2人は仇同士だから、必ずこの2人を戦わせよう」とか、プレイヤーがユニットに対して感情をこめられるようにしようと思います。

そういえば、今回の主人公は最初から設定がしっかり出てくるんですよ。洪水で村が流されて、村長が助けに行ったら、

キャリアソフト

高田 慎一郎



メサイア時代からの盟友・肥田泰治ディレクターも同席。ちなみに、肥田氏の華麗なる(?)過去を知りたい方は、サタマガの95年12月号82ページを見よ! そして驚け!

母親は死んでいて、乳飲み子の主人公がいたと。

そうそう「光の末裔シリーズ」は実はIIIまでの3部作でお終いにしました。光の末裔でもなんでもなかった若者が主人公です。まあ、ラングリッサーそのものは重要な位置を占めますけど、でもストーリーとしてみたら本当は出なくてもいいくらいのものかも。誰が誰の子孫ということもないし。今までラングを遊んでない人でも楽しめるはずですよ。

ただラングマニアのことも忘れてませんよ。隠しアイテムはあるし、隠し面は恒例の超ラングもやる予定です。今までのシリーズに出たキャラの1人が主人公になるはず。

今いろいろ言っても出るのは夏ですからね。だけど、覚えてる人だけがちょっとトクをするような耳寄り情報がいっ出るかわからないですよ。週刊だけど頑張ってサタマガをチェックしましょう(笑)。

## キャリアソフト株式会社

### ■設立経緯

日本コンピュータシステムの組織改革の一環として、メサイヤ事業部の開発部隊を外部組織とした。その第1弾として従来「ラングリッサーシリーズ」に携わってきたスタッフ全員が独立したものです。

### ■代表取締役 渋谷実夫のプロフィール

1986年からジャレコ、テクモの営業責任者を経て、1992年NCS、メサイヤ事業部の事業部長に就任し、1996年6月退任。その間ラングリッサーシリーズをはじめヴァルケン、らんま1/2シリーズ、マクロス、超兄貴、全日本プロレス等を総合プロデュースした。

### ■キャリアソフトのゲーム開発に関する基本的考え方

1. 若い感性と自由な環境で作品化する。
2. 自己主張できる作品を目指す、自己満足の作品にはしない。
3. ユーザーに感動と納得を与える作品リリースする。
4. ユーザーの指摘は謙虚に受け止め、決して言い訳をしない。

発売元のメサイヤからは広瀬の金輪氏が、新機軸の上にはずらっと並べられたのは、IVのキャラの原案ラフスケ。チと、うるし庵先生の決定ラフスケ。チ



# Passion LANGRISSE Vol.1

祝・復活

え? もう復活?  
すごいぞラング!  
すごいぞパシヨラン!

ゲーム自体が延期しまくったラングリッサーIII パシヨランもすいぶん長く経ち、ようやく完成。前作のライターK氏もホッとしたのも束の間、なんとも不思議な感じが、今回はよろしく願いますよ、高田さん!

ウッキー高田が語る!!

ラングIIキャラクター列伝

Vol.1 ランディウス



キャラ紹介といっても、裏話メインなので、通常の設定が知りたい方は、記事のほうを見てね。だって、通常の設定を書いてつまらないなあと……

主人公の青年である。そのくせ、名前が決まったのが一番最後で、さらに細かい設定が決まったのも一番最後のキャラでした(笑)。最初は、

1.両親がいない。

2.村長の家に引き取られている。

以外の設定は、な～んもなし。両親がどうしているか、なぜ村長に引き取られたかなど話には一切触れていなかった。今思えば、ラングIIのエルウィンの設定も、そんな感じだったなあ。剣の師匠ドレンというキャラも、ラングIIの小説を見てから、追加したし……(おいおい)。

シナリオが完成した時点では、ランディウスはこの設定のままほうっておかれて見向きもされなかったのだが……。

ある日、いつもラングの小説を書いて

くれる紙井さんから電話があり、「主人公の両親とか、何の設定もないんですか? 両親との再会とかあるのかなと思ってたんですけど?」と質問を受けてしまったのです。

しまった! 忘れていた～! とか思い(主人公を忘れてどうする!)、急いでディレクターを集めて緊急シナリオ会議。ついで他にも影の薄いキャラが2人いたので、こいつらのネタももう少し考えようということになった。しかしシナリオはほぼ完成しており、大きな変更はきかない(アフレコ脚本の締めが迫っている)。いわゆる追加修正が少なく、でも面白いネタをということで会議はスタートしたのである。

それから2日(実際に主人公のネタに



うるし原先生決定イラスト▶

とはいえ、あの原案からどうやったらこうなるの??? ディハルトよりはおとなしいけど、やっぱ髪は逆立つのねん

使った時間は半日)……。ついに主人公の設定が決まった!

上記の1と2の設定に加え、何と「3.主人公が赤子のころ、住んでいた村は洪水で流れた。母親は岸に泳ぎ着いたときに死んでおり、救助しにきた村長が主人公を拾ったのだ。」という設定がついたのである。

◀原案ラフ

いいとおぼちゃんタイプですね。担当Nはわりと好みだったんだけどな。あんまり主人公らしいインパクトがないかも



何も変わってないじゃないかって? ちゃんとこの後、両親とかがどうなるかなども決めているのだ。

いったい、半日のアイディアでどれだけかわかったのか? それは遊んでからの楽しみです。でもIVの発売は半年ぐらい先になるから、みんな忘れてるよね、きっと(泣)。

またまたやるぞ!!! 隠しシナリオ募集

【募集の注意】

ラングIIIに引き続き、ラングIVの隠しシナリオだ!

プレゼントはいつものことながら内容未定! ただしスタッフクレジットにサンクスとして登場することは間違いないし。プレゼントはたぶんテレカやポスターはあるはずだ(だよね、メサイヤさん)! しかし、プレゼントは発売日前後になるという遅さ(ラングIIIがそうだった!) 熱いネタを考えて、ガシガシ送ってください!

- ネタが従来の類似タイプでない方がポイントが高い!
- セリフだけの一言ネタでもいいが、面ごとデザインの方がポイントは高い!
- 特殊なCGが多いものは作れない! なので自然地形や中世の建物のマップを使用するものが使用されやすい!
- 特殊なユニットはあまり描けない! 1つか2つならOKだけどそれ以外は……。

つまり、特殊な指定のあるユニットが多いと無理。

- 特殊な顔グラはあまり描けない! やれても専用に1つくらいしかかけないと思うので、顔グラは一般兵とか、一般兵とか、これまでのシリーズの登場人物がベスト。
- 簡単なマップと配置。そしてネタが書いてあるのが理想です。今までの隠しステージを参考にしてみてください。

締め切りは

3月7日 必着!!

これもまたまたやるぞ!!! 当然やるぞ!!! イラスト募集!!!

ラングIVだけでなく、ラングシリーズのイラスト募集。でもラングVのキャラがまだ紹介されるようになってから、ラングVのイラストも描いてね。

【あて先】

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
ソフトバンク(株)  
セガサターンマガジン編集部内  
「パッションラングリッサー」係 まで

次回はいつになるかわかりませんが……



# NEW RELEASE TITLE

最新の  
セガサターンタイトルを  
キャッチUP!

新着のセガサターンソフトを取りそろえた  
このコーナー。本誌初登場ソフトも多数収録!

- P60 .....LAST BRONX  
P60 .....Jリーグ ビクトリーゴール'97  
P61 .....マジカルドロップ3 ~とれたて増刊号~  
P61 .....BREAK POINT  
P62.....Cat the Ripper ~13人目の探偵士~  
P62 .....エイナス ファンタジーストーリーズ  
ザ・ファーストボリューム  
P63 .....フォトジェニック  
P63 .....デジタルアンジュ-電腦天使SS-  
P63 .....ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科100

# COMING SOON SOFT

発売直前の  
セガサターンソフトを  
大紹介!

発売直前のセガサターンソフトを一挙に紹介。  
話題のソフトの制作進捗状況もわかるぞ!

- P87 .....重装機兵レイノス2  
P88 .....ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡  
P90 .....機動戦艦ナデシコ やっぱ最後は愛が勝つ?  
P92 .....機動戦士ガンダム外伝III 蕨かれし者  
P94 .....機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動



© 1997 竹本良・GAME ARTS

- P96 .....パネルティーストーリー ケルンの大冒険  
P98 .....ZAP! SNOW BOARDING TRIX  
P100 .....ふよぶよSUN  
P104 .....アドヴァンストV.G.  
P105.....三国志孔明伝  
P106 .....大航海時代II  
P107 .....提督の決断III  
P108 .....天城紫苑  
P109 .....ボイスアイドルマニアックス  
~プールバーストーリー~  
P110 .....グランドレッド  
P111 .....プロ野球グレイテストナイン'97  
P112.....神風拳



# LAST BRONX

●セガ●発売日未定●価格未定●対戦格闘●全年齢推奨



アーケードで人気を博した3D  
武器格闘ゲーム。家庭用移植に  
向け、日々着々と開発進行中!

## 熱い奴等が帰ってくる!!



'96年6月からアーケードで稼働、アタックキャンセル（出しかけた技を途中で止める技術）を駆使して各人各様の武器が生み出す、様々な空中コンボ（途切れない連続技）の楽しかったラストブロンクス。以前にも移植の情報が伝えられたが、今回は、なんとトミーとヨーコの対戦画面を入手できたぞ！セガのAM3研によると、現段階ではアーケード版の完全移植に向け、全力を投入中。今回掲



戦のバージョンでは、すでに各人の技が入力可能だとか。また、キャラクターの外見や、今回は公開されなかった背景などについては、今後、順次クオリティをアップしていく予定とのこと。華麗な空中コンボや迫力ある戦いが再開されるまでは、もう少しの辛抱だ!



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1997

# Jリーグ ビクトリーゴール'97

●セガ●3月14日発売●5,800円●スポーツ●マルチターミナル8対応●全年齢推奨



大人気サッカーゲームの'97年度  
最新データ版が早くも登場。コ  
イツで春からゴールラッシュだ。

サッカーファン待望の「ビクトリーゴール」最新作が、'97年度の最新データで登場する。ゲームは実際のJリーグの試合をリアルに再現。フルポリゴンで描かれたスタジアムで、モーションキャプチャーで魂を注ぎ込まれた選手たちを自由に操作することができる。前作からの変更点は、モーションやカメラワークの追加、演出の強化、セットプレイでのキッカーの選択など盛りだくさん。さらに、好評の木村和司氏の実況に加えて、副音声としてセリエAの実況を担当するジローラモ氏の実況も用意されている。もちろん主題歌を歌うのは光吉猛修氏だ!

ユニフォームのデザインはもちろん、選手の顔や肌の色などまでも忠実に再現されている。写真中央の田坂選手に注目



## 新クラブ加盟!



今シーズン17クラブが新加盟。各クラブのユニフォームや選手の名前もリアルに再現されている。ゲームソフトにも収録されている。

## 視点変更も可能!

前作同様、視点の変更も可能。縦・横・斜め3種類の中から、プレイヤーが任意に設定することができる。自分の見やすいアングルでプレイしよう!



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997



完成度  
40

完成度  
80

51



# Cat the Ripper ~13人目の探偵士~

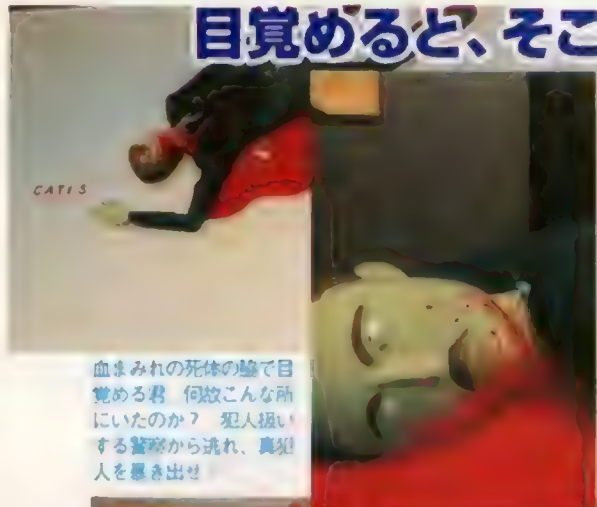
完成度

70

推理に不慣れな人もミステリー通も、どちらでも楽しめる、本格派の探索アドベンチャー。

●トンキンハウス ●7月発売予定 ●価格未定 ●アドベンチャー ●全年齢推奨

## 目覚めると、そこは殺人現場だった!?



血まみれの死体の前で目覚める君。何故こんな所にいたのか? 犯人扱いする警察から逃れ、真犯人を暴き出せ

ここは現実と平行するパラレルワールド。この世界では、一昔前までシャーロック・ホームズが実際に事件を解決しており、「探偵士」と呼ばれる人々が、犯罪捜査に警察よりも強い権限を持っていた。だが、いつの日からか決まって探偵士を狙い、しかも必ず現場に「猫」を連想させる手がかりを残していくという殺人鬼が現れた……。ミステリー作家として高い評価を得ている、山口雅也氏の同名の小説が本ゲームの原作。声優陣も渋い所を押さえてある。クインラ名探偵を彷彿とさせる探偵達の推理の仕方や、なぜか嬉しいバッドエンディングなど細かい部分が凝っているようなので、ミステリー通でもそうでない人でも十分楽しめる。



「にやにや」なんて笑う殺人鬼。事件と事件と3日たつと、またまた新しい事件が起きる。



## パラレルワールドのイギリスで 切り裂き猫が静かに笑う

© TONKINHOUSE

# エイナスファンタジーストーリーズ ~ザ・ファーストリズム~

完成度

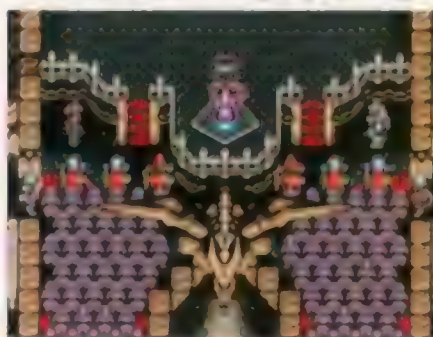
95

豪華声優陣を起用したトークイベントでストーリーを盛り上げてくれるファンタジーRPG!

●メディアワークス ●3月発売予定 ●5,800円 ●RPG ●全年齢推奨

## 千年前に封じられた滅びの獣が今、「エイナス」世界に甦った……

はるか1,000年前に封印された滅びの獣を再び甦らそうとする邪教集団と、それを封じようとする神々との戦いに巻き込まれた少年。その少年を主人公に壮大な物語が展開される。システムはオーソドックスだが、他のRPGには見られない新要素も満載されている。



### 今までにないアクセスシステム

RPGをプレイしていて、道端に落ちている石ころを拾ってみたいとか、部屋の中のタンスを開けてみたいと思ったことがあるだろう。このゲームのアクセスシステムは、その願望をかなえてくれる。マップ中のほとんどのものに触れてみる事が可能なのだ。



「石ころを拾ってみたい」という願望をかなえてくれるアクセスシステムが、このゲームの大きな特徴だ。

### 主人公の将来はさまざま、マルチシナリオ

主人公は雪の降る聖夜、教会の前に捨てられていた赤ん坊。そのとき通りかかった育ての親を選ぶことによって、主人公の大きくなってからの職業が決まるのだ。ただし、どの職業を選んでも物語のメインテーマは変わらず、主人公は戦いに巻き込まれていく。



「マクガイア、いい仕事でなつかせてやろう!」という声で、主人公は戦いに巻き込まれていく。



# フォトジェニック

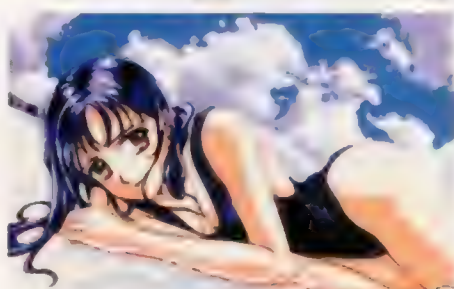
完成度  
30

●サンソフト●初夏発売予定●価格未定  
●恋愛フォトシミュレーション●全年齢推奨

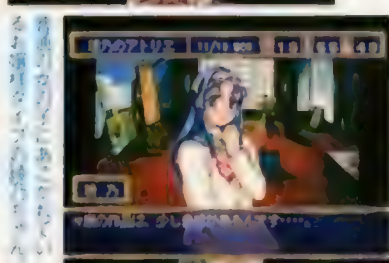
ある日僕は、レンズ越しの彼女に恋をした……。

## 彼女の写真をコンテストに

主人公はフリーのカメラマン。1年後の写真コンテストに向け、女の子の写真を撮影することになる。しかし、いい写真を撮るために、女の子との信頼関係が必要。そこで、被写体の女の子との交流を深めていくのだ。豊富なイベントがゲームを盛り上げてくれるぞ。



かわいい写真を撮って優勝を狙おう。賞を取れなくても、女の子との親密度が高ければ……  
© 1997 SUNSOFT © 1997 フィルインカフェ  
© 1997 ゼロシステム © 1997 すぎやま現象



※画面は開発中のものです。

「フォトジェニック」は、サンソフトから発売される恋愛フォトシミュレーションゲーム。主人公はフリーのカメラマンで、1年後の写真コンテストに向け、女の子の写真を撮影することになる。しかし、いい写真を撮るために、女の子との信頼関係が必要。そこで、被写体の女の子との交流を深めていくのだ。豊富なイベントがゲームを盛り上げてくれるぞ。

「フォトジェニック」は、サンソフトから発売される恋愛フォトシミュレーションゲーム。主人公はフリーのカメラマンで、1年後の写真コンテストに向け、女の子の写真を撮影することになる。しかし、いい写真を撮るために、女の子との信頼関係が必要。そこで、被写体の女の子との交流を深めていくのだ。豊富なイベントがゲームを盛り上げてくれるぞ。

# ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科 100

完成度  
20

●Seda Soft●4月25日発売●3,800円  
●デジタル写真集+データベース●全年齢推奨

コギャル100人の写真集&データベース登場!

「ブラドルDISC」最新作は、なんとコギャル。フルカラーの写真で日焼けの肌、茶パツ、カラーコンタクトまでくっきりと表現。名前、学校、スリーサイズはもちろんのこと、趣味やプレイスポット、はたまたポケベルや携帯に至るまでの細かな持ち物のデータまで収録。女子高生の私生活や素顔を写真やムービーで体験できるぞ。



このハイクオリティな写真を見よ! 細かいところまで、しっかりと見ることができる。

© Seda Soft



出てくるコギャルは総勢100人!好きな女の子のデータを自由に見ることができるぞ。



写真データも、正面、側面、背面から見る事ができる。顔のアップも見られるぞ!

# デジタルアンジュ〜堕天使SS〜

完成度  
40

●徳間書店インターメディア●3月発売予定  
●5,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

美少女とメカが人類の運命を決める!?

主人公は平凡な学生生活を送っていたが、ある日突然、天使と堕天使の争いに巻き込まれる。地球に住む人類を正しく導こうとする天使たちと、今のままで監視を続けようとする堕天使たちの争いが始まったのだ。美少女やメカが大活躍する、マルチエンディングのSFアドベンチャーだ。

ヨハネの黙示録をモチーフにしているが、登場するのはかわいい女の子ばかり。天使側の姉妹は、長女のクレア、次女のフォル、そして双子の末っ娘ベル&リアの4人。堕天使側のミリ、セフィ、メルも天使におとらぬ美少女だ。他機種版から原画が一新され、新要素も盛り込まれた期待の作品だ。



主人公が救出した女の子の少女は、なんと天使と堕天使の争いに巻き込まれる。地球に住む人類を正しく導こうとする天使たちと、今のままで監視を続けようとする堕天使たちの争いが始まったのだ。美少女やメカが大活躍する、マルチエンディングのSFアドベンチャーだ。



ヨハネの黙示録をモチーフにしているが、登場するのはかわいい女の子ばかり。天使側の姉妹は、長女のクレア、次女のフォル、そして双子の末っ娘ベル&リアの4人。堕天使側のミリ、セフィ、メルも天使におとらぬ美少女だ。他機種版から原画が一新され、新要素も盛り込まれた期待の作品だ。

© 徳間書店インターメディア ※画面は開発中のものです。

# 新作ハミダン情報

ルナシルバースターストーリー-MPEG版(仮) ●角川書店●RPG

昨年発売され、好評を博している「ルナ」。そのアニメーションをMPEG化したバージョンアップ版が登場。画面がフルサイズとなり、ムービーカード専用ソフトとなる予定。つまり通常のサターンではムービーが見られないのだ。本数限定で春発売予定。価格未定。



写真は通常版「ルナ」ゲームの一部を模したプレミアムグッズが付く可能性もあるとか。

## プリズムコート(仮)

●FPS●シミュレーション



登場する6人の女の子のキャラデザは中嶋敦子。500以上のイベントが楽しめる。

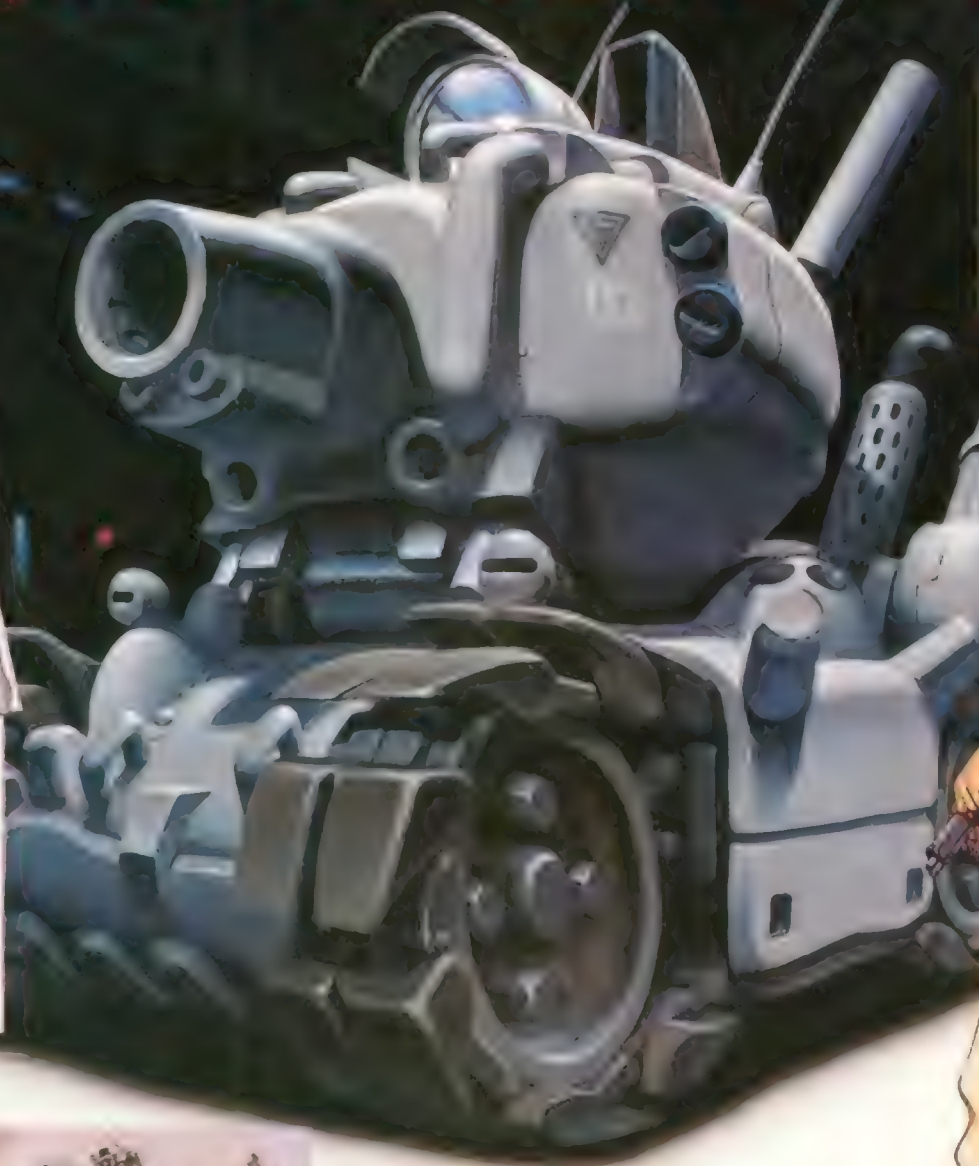
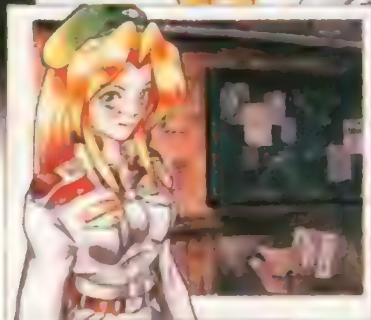
女子高バレー部のコーチとして全国大会優勝を目指すシミュレーション。目標を達成には、チームワークを考慮しつつ全体を見渡した育成が必要になる。もちろん1人の女の子を集中的に鍛え、ワンマンチームにすることもできるぞ。夏発売予定。価格未定。



The Future Is Now  
**SNK**

SEGA SATURN  
SEGA SATURN

# 今度の戦場はセガサターン!!



完全移植でセガサターンに登場!  
**今春  
発売予定**  
乞うご期待!!



**セガサターン版「メタルスラッグ」、いよいよ発進!**



# METAL SLUG

TM

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

インターネットで最新情報 <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京 ☎03(5275)6200 大阪 ☎06(339)0110(AM9:00~PM5:00) ※電話番号はお間違えなく

©SNK 1996



# DREAM ACCESS

## 読者投稿コーナー★ドリームアクセス

今日はいわゆるバレンタイン。今からでも遅くはない。編集部がすけつ宛てにチョコを送ろう！ なんちゃって。それよりもコスプレの写真を希望。ダンバ行きたいぞ〜っ！

PERSONALITY

がすけつ



### ゲームる今週記

っというワケで今週のドリームアクセス、お相手はがすけつです。セガバンダイ合併でたまごっち同梱サターン発売だとか、電腦戦機ガンダムだとか言われていますが、それより前に「セガバンダイサターンマガジン」は語呂が悪くてちょっとや、てな感じの今日この頃。皆さんはいかがお過ごしでしょうか？ ぬ、具合が悪い？ そんな時はおとなしく、部屋でハガキを書いてみましょう。

**ぜんぜん** 遅いけど、あけましておめでとうござ以下省略。年賀ハガキがあまったので送ります。ついでに、このハガキのくじ番号は、なんと！ 3着の……というのはウソです。あ、捨てないで！

(愛媛県・佐藤 幸喜)

ポイ。うそ。遅いわあまりもんだわ福はないわ……もしかして、これって僕への誕生日プレゼント？

**疲れて** いたせいか、ジュエリーボックスをジェフリーボックスと読んでしまった。

### 今週の仲良くな



美しいっすか？ なんか武器持ちちゃってますよ？ ヤバイって、アブナイって。

○東京都・つよいロボ・18歳

海の男のわなだ!!

(岐阜県・神風 光・15歳)

テレビのテレホンショッピングのオマケかなんかで見たの？ 戻って言うよりセルフハメ、みたいな。

**バーチャ** 3で対戦したときのこと、自分のスカジャッキー (2P) にピースを出させたら、乱入で入ってきたカゲもピースで返してくれました (笑)。心あたたまる一戦でした。

(北海道・炎乃舞夜・23歳)

オタマ使ってるリサに、ハリセンの黒沢で乱入するような感じと、そこはかとなく似てる……よね？

**1/17** 号のKAZ丸さんに同感です。仙台っていつも大きなゲームイベントから外されるんですよ。某メーカー宣伝部の方に聞いたところ「仙台は、イベントで人が入らないって『前科』がありましてね」ですって。泣くぞ。

(宮城県・亀田葉子)

うーん、ひどい言われようだ。最近コンビニでゲームが手に入るようになって、さらにユーザー数も増えただろーに。編集部へ届くハガキだって、全国から来ているぞ。

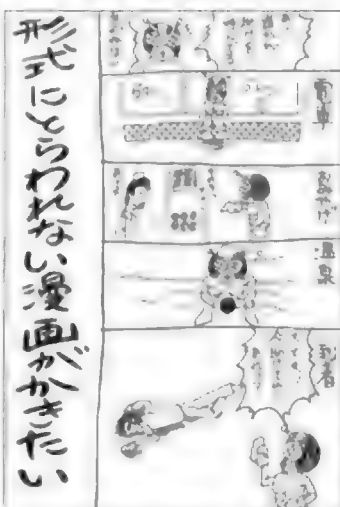
**バーチャ** コップ1 (2は未確認) をパッドでスタートさせ、始まったらポーズをかける。そしてバーチャガンに接続しなおしてポーズを解除する。すると、バーチャガンでも、画面にカーソルがついた状態でプレイすることができます。これで、初心者も少しは楽になるじゃないかな、と。

(兵庫県・綿100%・18歳)

なるほど。人質を抱えたギャングもなんなく倒せちゃうのね。あれ？ そんな敵、1には出なかったっけ？

**母が** 旅行に出かけたため、台所に立つハメになったのですが、我が家の調味料の多くが、とっくの昔に賞味期限切れになっていることに気がつきました。しかも

### 今週のフロンティアスピリッツ!!



こういうネタは大好きです。ゲームの枠にこだわらずイクのもよいでしょう。

○東京都・かせきらいたあ

そういうものを食しても、人体にさして影響がないというのも新たな発見です。それにしても、昭和65年でいつだ……。

(埼玉県・茅たくみ)

でもそれって、その家にそれだけ長く住んでいる証拠でもあるよね。そうそう、関係ないけど僕も3月中旬に渋谷から埼玉に引っ越します。

**1/22** 号で、飯野社長=ヒロミ説が出ましたが、まだまだ甘いんです。私の父は、以前、TVに映った飯野社長を見て、「キムタク？」と言いました。ちなみに母は「太ったヒロミ？」と言いました……。

(茨城県・鵜水・18歳)

うーん、キムタク……。そんなコト言っていると、なんか刺客系の人が飛んできそうでコワイ。

**中学の** 終わり頃から、週2回のペースで金縛りにあうようになったが、最近では、金縛りにあっている夢まで見るようになった。どうにかしてくれ。

(山口県・ツェツェバエ・16歳)

がすけつも何度か体験したことあるけど、原因は究明されてないの？

**サクラ** 大戦発売から数カ月たったある日、ある



KAZ丸くんは最近ストーカーネタがお気に入り？ プライアント家の異常な愛情。

○宮城県・KAZ丸

恐ろしい事実に気付いた。「そうか！ 大神はんやから狼虎滅却か！ 大神と狼がかけてあるんや！」……こんなこと今頃気付く俺は、関西人失格やと思った。

(滋賀県・ナゼダロウくん・19歳)

好評発売中のサクラ大戦の原画&設定資料集であかり先生がインタビューで「大神のイメージは狼から取った」っておっしゃってるぞ。

**私の** 誕生日はE0のローラと同じ12月13日です。しかし昨年の誕生日は13日の金曜日……。若旦那さん、昨年ついてなかった私になにか下さい。

(香川県・ローラの妹・17歳)

図書券をプレゼントしましょうっ。

**友人の** たまごっちを借りて、おかしをたくさん与えたら、次の日死にました。そこで、反省して、次にうまれたやつと、たくさん遊んであげたら、次の日死にました。そして、次の日友人に絶交されました。仲直りの仕方を教えてください。

(神奈川県・なおつくす・22歳)

2を入手して1と交換してあげましょう。で、1をがすけつにくれ。



# SEGA SATURN..... USER'S CONFERENCE'97

サターン及びサターンを取り巻く環境等についての、広く意見を扱うコーナーです。

最近、セガとバンダイの合併、エニックスのサターン参入などビッグニュースが続々と入ってきていて、自然とハガキもそういう内容に片寄ってしまっているけど、がすけつはそれより、もっと身近な話題についての意見のほうが聞きたいのです。合併や参入による大局的な見通しなんかは、サタマガの特集ページや日本経済新聞なんかに任せておいて、僕らは、より僕らに近い問題を広く取りあげていきたいと思ひます。

## ブライズ特集希望!

奈良県/DEB/25歳

ぬいぐるみが主流だったUFOキャッチャーも、最近実用的なものも加わり、種類も豊富になった。しかし、それにともない、円筒形など、取りにくい形のケースに入っているものもあったりして「どこつかむんだよ!」と思うコトもしばしば。ブライズ欲しさにお金をつぎ込むのだが(お店の思うツボ)、効率よく取りたいと思うのが「人情」というもの。ということで、ブライズを取るためのテクニック特集をやって!!

なるほど。しかしブライズやクレイジーの形状によって攻略のしかたも違うしなあ。セガマガとかで1P連載、なんて形ならありかも? 早速副編集ジョージに申し立てておこう。

## バーチャルリアリティの彼方へ

三重県/アイコン

ネットワークとやらが賑やかだ。

ビデオ・オン・デマンドに始まり、果てはとにかくなんでもかんでもネットワークにぶら下げて、そこで情報のやり取りをしようという夢物語まで。そんな時代がくれば、ゲーム機なんてないんだろうか。超大規模のメインコンピュータがあって、そこに直接電極で人間が繋がる。脳と直接情報のやり取りをするわけだから、どんなことだって可能だ。究極の体感ゲームだって朝飯前……とここまで考えて変な想像をしてみました。頭からアンビリカルケーブルみたいなのが伸びて蠢いている人間の姿だ。これでメインコンピュータが無限大の処理能力と記憶回路を備えていて、さらに自己増殖機能があつたら……。繋がっている人間にとってケーブルから送られてくる情報は現実世界と寸分違わぬもので、まさに究極のバーチャルリアリティ。そしてメインコンピュータは淡々と人々に「日常」の生活を提供する……そしてその様を「外部」から見れば……ってなんかありがちなSFみたいだね。でもバーチャルリアリティの行き着く先って、電腦政治なのかなあ。

なんだか小説とか映画みたいな話だね。実際にそんな時代が来るのかなあ? ニューロンチップで脳味噌が云々……なんて話は、SFではたくさんあるんだけどね。

## 海外情報誌も面白いよ

東京都/のほほん

拝啓、編集部の皆様、週刊化おめ

でとうございます。ところで、編集部の方や、読者の方は、海外のゲーム雑誌などには目を通されてますか? 日頃サターン関連の話に飢えているファンならば、「ECM2」や「GAME FAN」などの海外誌に載っている、絶対に日本で販売されなさそうな(笑)サターンの洋ゲー情報や、海外で日本のゲームがどのように評価されているかがわかるソフトレビューの記事に新鮮な興味を持てることうけあいだと思ひます。余談ですが、ジャパニメーション(日本製のアニメ)の紹介記事なども充実していて、その手(?)のファンも楽しめます。興味のある方は、大きな書店の洋書コーナーなどで手にとってみてはいかがですか? では。

海外での大きなゲームショウなどがあるたびに、編集部の誰かが取材に出かけたりして、大量に入荷するけど、いかんせん英語がわからないというのが(笑)最大の問題。とても気にかかる画面写真なんかが掲載されていると、辞書を片手に格闘することもあるね。負けるけど。

## セガエイジスについて

広島県/EVIRDAGEM

「セガエイジス」をオムニバス、もしくはカップリング形式にしてほしいと思うのは俺だけだろうか? 理由は簡単、「セガには知る人ぞ知る隠れた名作が多すぎる」からだ。個人的には、今思えばバーチャロンの

前身? と思える3D格闘「ダークエッジ」、ぶっとんだセンスが光った「エイリアンストーム」「ジュラシックパーク」「レールチェイスII」痛快バイクチェイスの「A.B.COP」などを望んでいる。これらの「好きな人はほとんど好き!」というリクエスト下位のゲームたちは、セールの的な面も考えると、やっとな完全移植できる環境にありながら、速々に移植されそうにない。セガサウンド大爆発の「ターボアウトラン」も、「アウトランナーズ」が移植されれば可能性はなくなりそうだし……。だから俺は、某ミュージアムのように、ヒット作とともに知る人ぞ知る名作入っているような、オムニバス形式を切に望む。ヒット作を単品で出すのもいいが、1年くらい後に、それら2、3本を1本にまとめて、さらに幻の名作やマークIII、メガドラのヒット作なんかも詰め込んだ、オムニバス版を出してみてもどうだろう? そうすれば、単品で買った人も、目当てのゲームがあれば買うこともあるだろうし、「この作品は好きだったけど、昔のゲームに四千元も出せないよ」って人も、何本も遊べるなら買う気になると思う。頼むぜセガ、もちろん将来のゲームも期待してまっせ。

セガエイジスからはフリッキー、ペンゴ、ヘッドオン、アップンダウンの4本が入った、セガエイジスメモリアルコレクションVOL.1がリリースされるぞ。しかも、発売は今月28日、価格はなんと4,800円。ペンゴやフリッキーなんかは、名前だけでも知ってる! っていうユーザーも多いんじゃないかと思うんだけど……いや、20歳以上じゃないと、ちょっとわかんないかな。名作だよ。

## ◆◆今週の時の流れに身をまかせ…◆◆



◎東京都・クレイジーじい

おれのぶきを〜。ていうクレイジーとスマーティは出ません。ヤシの木は出るけど。



◎愛知県・ひろ

そうか、たまごっちプリクラの可能性も出てきたわけだな。流行りそう……。

## 良ゲー発掘連絡協議会

★AM2研のお祭りソフト「ファイターズメガミックス」は、バーチャコップファンにとっては必携のソフトでしょう! 梅小路葵に指南を受けて(?)含気柔術を引っ提げ女性コースのボスとして登場したジャネット。本家ゲームのVC2ではアドバタイズや各ステージの初めなどに少し姿を見せるだけだった彼女を、メガミックスでは好きなだけ自由に動かすことができるのですから。素早い動きに、投げ、返し技、いなし、そしてとどめにはやはり発砲。その上、コマンド連続入力で連射! 3発撃った時に、あの「リロード!」

の音がして、弾を装填するジャネット。これよ、これ! バーチャコップといえは銃を撃ってリロード。錯しすぎです。シビアな格闘ファンには飛び道具なんて卑怯と言われるかもしれないけれど、お祭りだから大目に見てね。本当は、レイジとスマーティにも出て欲しかったというのが本音なのですが、ま、いっか。(福岡県・JIN)

ちょいとこのコーナーに登場するには新しすぎ&売れセンのソフトだけど、視点がちょいと違うから大目に見て採用。掲載にはこだわりの視点が必要なネ。



## 業界探偵倶楽部

●ライターさんのお仕事って、どんなことをするんですか？

(山形県・微香少女ソルト・14歳)

今回はちょっとマジメに答えちゃおうかな。ゲームライターの仕事、それはゲーム。いや、全然マジメじゃないですね。えーと、まずは担当の編集者さんと打ち合わせをして、記事の内容を決めます。もちろん、その時点でゲーム内容を把握している必要がありますから、ある程度、メーカーさんから送られてくるサンプルでプレイしておきます。記事の内容が決まったら、それにあわせてラフデザインを書きます。これは、タイトル文字や写真、文章などの大まかな位置を決める作業です。ラフデザインに前後して、画面写真を撮影。サタマガの場合は、ビデオプリンターを使うので、すぐにプリントアウトができます。アドベンチャーやRPG、育成シミュレーションなどの場合は、事前に使えそうな画面写真をあらかじめ撮影しておいてから、必要な文章量を計算しつつ、パズルの感覚でラフを書くことがあります。その他のジャンルの場合、必要な写真は事前に割り出すことができますから、ラフを書いたあとに写真を撮影します。ラフと写真が揃ったら、それをデザイナーさんに渡します。実際の色や写植文字の書体を考えながら、全体のデザインをまとめてもらうのです。このデザインが完成すると、正確な文章量が決定しますから、これに合わせて、ライターが文章を書くわけです。まあ、そういうケースもあるね

## バーチャだよ!! 全員集合

バーチャ段位認定

キャラもシステムもバーチャファイター3。対戦では、どちらかの体力がなくなるか、あるいはタイムオーバーの時点で1本終了。しかし、単純に体力が多く残っているほうではなく、規定技や、難易度の高い技をより多く当て、ポイントを稼いだほうに軍配が上がる。もちろん体力が相手より少ないことはマイナスポイントに算入されるが、それを乗り越えてなお勝ちをもぎ取ることができれば真のマスターといえるだろう。体力負けでダメかな?と思った後、判定で勝ちになったときの喜びはひとしおで、まるでカラオケの採点機のようなドキドキ感が味わえるのである。また、負けたほうはその

の時点で段位が表示されゲームオーバーとなる。つまり、連勝すればするほどポイントが上がり名人に近づいていけるのだ。ちなみにアーケードでは回転率を上げるために違う画面を表示できるよう基板を2枚使うか、インシャルコストを下げるために1枚で行くかと、一応両方のモードが用意されているが、どちらを選ぶかがオペレーターの仕事どころであるらしい。

(岐阜県・名古屋人は味噌が好き)

いつものバーチャだよ!! とは全く方向性が違うハガキ。こういうのもアリだよ。これは、新しい格闘ゲームの可能性を示している……かもしれないけど、勝敗の付きかたが、初心者にはわかりにくいから、アーケードには不向きだね。移植ものの格闘ゲームのおまけモードとして使うといいかもしれない。あ、そうすると連勝で名人位を狙う楽しさが半減か……。もう少し練り込みが必要かな?

## あなたを助け隊

「あなたを助け隊」では、ゲームに関する質問を受け付けていきます。RPGやアドベンチャーなどで行き詰まってしまったら、当コーナーへご質問下さい。ただし、1年以上前のゲームであることが条件です。発売時期がわからない場合は、データステーションを参照して下さい。私、今、困っています。というのも、「魔法騎士レイアース」で完盤に行き詰まってしまったんです。中盤のライリー・生命の木をクリアしてから、先にぜんぜん進めません。次はラカタク大滝へ行けとのことですが、どうやっても行けないし、ガイドブックにはそのへんのいきさつを詳しくは書いていないし……。皆様、どうかどうか、この哀れな1ユーザーをお救い下さいませませ。

(大分県・RED★BLUE)

生命の木をクリアしたあと、ライリーの街の入り口付近にいるアスコットに話しかけると仲間になってくれます。それから滝に向かうと、アスコットが滝を塞いでいる岩をこわしてくれて、先に進めるようになります。がんばってクリアしてね。



魔法騎士(マジックナイト)レイアース  
95年8月25日発売・セガ・4,800円・ARPG  
セガサターンソフトデータバンク No.061

## 若旦那は今!!

次々と若旦那の目撃報告が送られてきている「若旦那は今!!」。なんと、ふみちゃんの見撃談までが届いたので、まずはそれを紹介。

発見地: 東京都・新宿駅

毎年1月に、新宿の京王百貨店で開催される「京王うまいもの市」。全国の駅弁や名産物・珍味などが、いっぺんに楽しめるイベントです。なんと、そこで伊勢名物のあんこ餅「赤福」を食べているふみちゃんの姿が。ちょうどお昼時だったので、もしかするとこの近くに、勤めている呉服会社があって、お昼休みに来たのかしら。混雑が激しくて、声をかけることはできなかったけど、な

かなか知的なたたずまいの美人でしたよ。

(東京都・あねごっち)

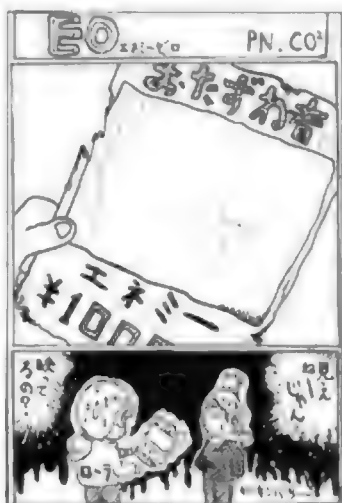
ぬめっ。がすけつも大好物の赤福を食していたとは。あなどれぬ。

発見地: 大阪府・梅田駅

三都物語を体験しようと、JRで電車の旅に出たのですが、ちょうど大阪は梅田の観光名所、空中庭園に寄ったところで若旦那&旦那を発見。目の前には素晴らしい大阪の夜景が広がっていたと思うのですが、旦那のインパクトが強すぎてほとんど覚えていません(笑)。次は奈良に行くとか言っていたような気がします。魔に食べられないように注意してくださいね、旦那。

(青森県・がも)

## COMIC d・A



◎大阪府・CO2

誰も知らない知られちゃいけない。あ、こんなネタ前にも使ったような気が。



◎広島県・EVRDAGEM

いいっす。こういう勢い好き。特に3コマ目の嵐がイカしています。「きっ」。



◎愛媛県・鈴樹なると

いまだに多いぞナイツネタ。冬のうちにクリスマスナイツ特集をしちゃおうかな?



◎神奈川県・イムア

アニタ、アニタ、アニタとわたし。がすけつも若旦那と同じく葉山宏治氏のファン。



# DREAM MUSEUM

今週はめずらしく格闘ゲームが皆無。唯一、バーチャロンが……なんて言う「バーチャロンは格闘じゃない！」なんてハガキも来ちゃうので、そのへんはみなさんの判断におまかせしちゃいます、とかいって。あー、弱いなあ、がすけつ。



## 今週のベスト1

新潟県・コカール君ターボ

ぐおおお、思わずバツと採用してしまいました。MDの「ランドストーリー」から今週のベスト1進呈。本日はお日柄も、いや、絵柄もよく、がすけつ、ちょっと動揺してます。



大阪府・鯨のるん

サムライスピリッツから覇王丸。男らしさがいい味出してます。でも、女の子にも強い。



大阪府・天村ゆう

ほら女の子(笑)。こよりとユースなのね。って、あー、これじゃ俺○○○じゃないす



東京都・小村一人

ブラストウィンドとはなかなか流めのところをついてくるね。シューティング、2連発。

## 今週の帝国華劇団



東京都・番外編2

まずは1枚目から。そう、横位置のハガキって、掲載しにくいから数も少ないんだよね。ごめんね。



群馬県・ふじさき

花組オールスターの面々。このマリア、かわいいな。ちょっと気に入りました。



岩手県・桐島香織

こちらは戦艦隊姿で勢揃い。だけど、アイリスがないっ！ けしからん(笑)！



神奈川県・るいかわみか

優しい表情と背景がミスマッチしちゃってる。だけどそれはそれでいい効果に。

## PROGRAM INFORMATION

今週のソフトプレゼントは、ベスト1を獲得した不明不明さん、バーチャだよ！ の名古屋人は味噌が好きさん、それからコマまんがに新機軸を打ち出した(P1虫漫)さんに。残りのみんなには500円の図書券を。

さて、今週はドリームアクセスマスカレードがなかったけれど、ちゃんと写真は、継続して募集中。イケてるコスプレ写真を求む！ もちろん

ん、サターンのゲーム、セガのゲームならなんでもOKだ。撮影日時と撮影場所、キャラ名を忘れずに書いてね。ちなみに先々週の黒澤のコスプレ、実はがすけつ。冬のコミケでは、1日目に葵叉丹、2日目の終わりにツナギを着ていたのだ。

では、投稿の際の注意を。文章、イラストを問わず、必ずハガキ、もしくはハガキサイズの紙に、黒一色

で描く(書く)こと。スクリーンテンは、はがれないように端の処理をちゃんとしてください。カラーのイラストは、掲載できないため募集していません。ゲームによっては該当する記事のページでカラーイラストを募集していることもあるので、要チェックです。と、こんな感じ。

それではまた来週お会いしましょう。かなちゃんにタッチ！



## ハガキのあて先は

〒103  
東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
ソフトバンク(株)  
セガサターンマガジン  
「D・A」 それぞれの係まで！



1997年  
ふたたび……  
ついに

# 黒船来航!!



ゲームバンク株式会社  
コンシューマー事業部本部長  
鎌田 隆雄氏

「まずゲームバンクについて御説明しますと、これはソフトバンクとマイクロソフトがウィンドウズと一緒に新しいエンターテインメントの世界を作ろうという計画のもと設立された会社です。パソコンでゲーム専用機のレベルのゲームが動かせる環境が整ったというわけですね。最初はヒットした業務用やコンシューマーのテレビゲーム専用機の商品のPCへの移植をメインに販売してきましたが、まだ日本ではゲーム専用機の方が力をもっているんで、ゲーム専用機のソフトも売ってこういう計画が今年からスタートしました。タイトル的には、アメリカやイギリスを中心に海外の商品がメインですね。ただ、現在の日本のゲーム事情を考えまして、来年ぐらいから日本で作ったソフトもゲームバンクで販売していく予定はあります。で、今年から本格的に始めたソフト販売計画の大きな柱が「黒船38シリーズ」です。こういうシリーズを立ち上げた理由としては、技術的にも優れた良い商品でありながら売れにくい、いわゆる洋ゲーにもっと注目してもらいたいということが1つ。あと、子供の少ない小遣いで、彼らがメインに買うシリーズもの他にもちょっと視野を広げてプレイしてもらいたいという願いがあります。特にゲームバンクもしくはソフトバンクで主に扱っている商品というのはアメリカやヨーロッパで開発した商品で、なかなか子供さんに選んでもらえないわけです。そこで価格を思い切って下げました。黒船の持つ意味というのは、テレビゲームのソフトの流通の中で、新しい波を起こしていきたいということなんです。メーカーとして多少利益を残せるくらいで

3,800円。この価格でやっていけるのか？ ゲームバンクってなんなんだ？ サタマガ編集部の下の階にありながら、実態がまったく不明のゲームバンク。探りを入れてみるとBeメガ時代に「カマタ隊員」として名を馳せた元セガの鎌田氏もいるらしい。同じ社内でありながら電話でアポイントを取り、我々は取材に赴いた……。

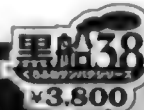
つけられるギリギリの価格ということで3,800円。ついででもいいから、買ってもらって、なかなか認知されない海外ソフトでも、面白い所があるんだと訴えていきたいんですよ。

実際、今の毎月何十本と出るゲームのなかで本当のクソゲーっていうのは、少なくなってきた、昔のいわゆるテレビゲームがスタートした時点のクソゲーと比較したすればよくわかると思うんですけどね。どんなゲームでも面白い要素がたくさんあるわけなんです。せつかく、開発者が一生懸命作ったものが誰にも遊ばれなくて、何も評価されなくて埋もれていく、ソフトバンクもしくはゲームバンクでは何とかそういうものを市場に反映させたいんです。そこで、黒船38（サンパチ）シリーズをずっと出していきます。もちろんローカライズも怠りません。とりあえず今年1年間は、ずっと実行していきます」

セガのマシンを長い間見続けてきた鎌田氏。ゲームバンクの取材中にもサタンの状況について鋭い発言が出た。「サタンは、今はゲームマニアのためのハードになってしまいそうなので、もっとライセンスの力を利用して活躍できるように環境を整えて欲しい。年に2、3本本当に好きなゲームが出た時に、買うようになってしまえばマズイでしょう」



Beメガ読者なら覚えているだろう。鎌田氏は以前はセガの顔の1人としてよく誌面に登場していたのだ。



黒船38とは……

5,800円が普通のゲーム業界に価格38(3,800円)という波を起こすべく現れた黒船。それが黒船38（サンパチ）。つまり低価格で良質なソフトを提供すべく登場したソフトバンクのシリーズ。

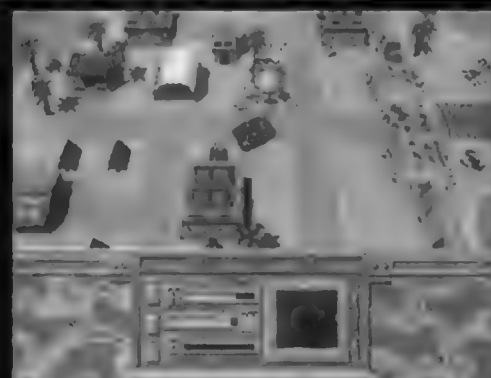
買ってゴキゲン、遊んでゴキゲン 3,800円

## 黒船38シリーズ

・リターンファイアー  
ソフトバンク  
3月発売予定  
3,800円  
アクション

・プライマルレイジ  
ソフトバンク  
今春発売予定  
3,800円  
格闘アクション

・オフロード  
ソフトバンク  
発売日未定  
3,800円  
アクション



これがサタンの黒船サンパチシリーズ第1弾「リターンファイアー」だ。戦車で敵地をガンガン突進していくのだ。



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

## 東京ゲームデザイナー学院

☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28

■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)
-----	------------------------------	--

## ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)
-----	------------------------------	--

## サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)
単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

## CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。
-----	------------------------------	--

## 3D&amp;モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)
-----	------------------------------	---

## ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)
-----	------------------------------	--

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。  
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。  
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

## 通信講座募集中

## ゲームデザイナー養成講座

- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

## サウンドクリエイター養成講座

- サウンドコンポーザーコース

## 大阪ゲームデザイナー学院

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト養成講座
- ゲーム企画・シナリオライター養成講座  
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!  
☎06-882-4980

おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座  
1年コース1期生  
坂根 尚樹くん

1年間頑張ってきた結果、サウンドコンポーザーとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が高く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきましますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。

**日本最大の  
ゲームクリエイタースクール誕生!**

**伝説が又、新たな伝説を!**

## 1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制  
第1期生  
飯田 周太郎くん



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制  
第1期生  
菊池 宏くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入塾してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日2年コースに入塾しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張ってください。

&lt;姉妹校&gt;'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



# BROCCOLI INFORMATION

ブロッコリー  
BROCCOLI

ブロッコリーインフォメーション

オールジャンルの同人誌即売会

## コミックキャッスル vol.12

～スプリング・ファイト～

日時：1997年3月9日（日）10：30～15：00  
会場：池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F  
申込締切：サークル受付は終了致しました

お問い合わせ

〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号

コミックキャッスル準備会

☎03-3921-3340

URL <http://www.jah.or.jp/~broccoli>  
broccoli@po.jah.or.jp

3月1日より首都圏コミック専門店にてカタログ先行発売予定！

## GAMERS 池袋ゲーマーズ開店半年記念 GAMERS THANKS FESTA ゲーマーズサンクスフェスタ

日時：1997年2月22日（土）13：30～17：45

場所：神楽坂ツインスター 東京都新宿区神楽坂2-11

参加費：当日券2000円 前売券は有りませんがゲーマーズポイントカード（1000円分の買い物をする毎に1枚）  
20枚で入場券と池袋ゲーマーズにて交換致します。

内容：○コスプレダンパ（DJ板倉）○コスプレコンテスト  
○ゲームフリープレーコーナー 大会開催の可能性有り  
○ゲーマーズ新作発表会&物販コーナー  
○ビンゴゲーム大会（豪華景品多数）等のイベント有り

参加資格：18才以上の男女

※詳細はゲーマーズにて発表いたします

ゲーム関連商品専門店

## GAMERS

新製品続々登場!!

- サイキックフォース  
Tシャツ（¥2500）  
チョーカー（¥800）  
グローブ（¥2980）
- わくわく7  
ポストカード（¥350）  
クリアファイル（¥350）  
その他、各種テレカ等



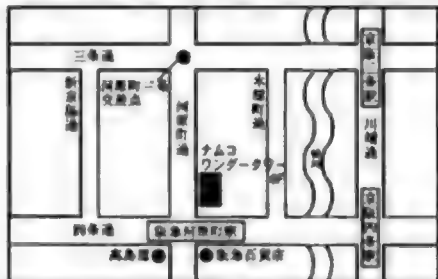
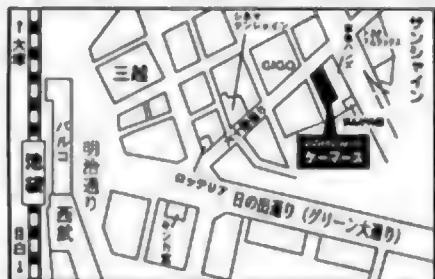
各種フェア  
開催中!!

わくわく7  
ポストカード  
◀

©1996SUNSOFT

池袋店 OPEN/11:00～21:00  
TEL/03-3985-3232

京都店 OPEN/10:00～21:00  
TEL/075-255-1770



豊島区東池袋1-28-7 蛇の目ビル3F 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地  
ナムコワンダータワー6F

## 取扱商品

- ゲーム系書籍・コミック  
P.S.、S.S.、64などの攻略本から  
ファミコン、MDなどのゲーム攻略本まで1500タイトル以上
- ゲーム系同人誌
- ゲーム系CD・ビデオ  
ゲームCDはズバリ1000タイトル以上
- コスパシヨップ特製コスチューム
- ゲームグッズ  
・ソニークリエイティブ  
・メーカー直卸！プレミアムグッズ  
・ゲーマーズ特製グッズ  
ソウルエッジ、わくわく7、スターグラディエーターグッズ
- オリジナルテレカ  
サイキックフォース、闘神伝、あすか120%、  
バイオハザード、天地無用、プリティサミー、  
竹井正樹、イベントテレカなど
- ブロッコリー主催のイベントのカタログ、  
・チケットの前売り e.t.c.



# SEGA PRESS

PRESENTED BY

SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今週は、待望の「VF3」攻略ビデオを紹介するぞ。

Vol.19

最新  
Video Clip!

## 大好評VF攻略ビデオ。「3」でもキメてます！



キャラクター部 小林さん

セガ・キャラクター部に所属。今後も続々と出てくるセガのビデオに期待。

セガゲーマー達の全面協力を得て制作した「バーチャファイター3 キャラクター別攻略ビデオ」が大好評発売中。本ビデオは、ブンブン丸、新宿ジャッキー等のスーパープレイヤー責任監修のもと、彼らの技術が画面いっぱいに炸裂！VF3のすべての魅力を余すところなく伝えている。付録のフローチャート表も使えるぞ。

各2,800円にて好評発売中!!  
(税別)

ウルフ・ホークフィールド



ウルフといえはやっぱり投げ。最高連勝数150の記録を持つブンブン丸の美技が炸裂！

ジェフリー・マクワイルド



鉄人、柏ジェフリー。彼の強さの秘密がこのビデオで明らかに！2月末日発売予定



結城 晶

横下剛雄からの読み合いが熱いアキラ。冷静で正確な戦い方はとても参考になるはず。



梅小路 葵

「だまして、(技を)出さして、(当て身を)取」これが決まるともう葵はやめられない！

サラ・ブライアント



本誌でもおなじみ池サラが、サラの特性活かした華麗な攻撃を披露！2月末日発売予定

丹帝



歴戦らしく戦い勝利する快感。ドラゴンじいの技が冴え渡る！2月末日発売予定

フカザワ提供 最新のセガ情報はこうして見るのだ!

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい!という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOY テレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分(約3分)を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。2月第3週は「SEGA AGES〜ファンタジーゾーン、メモリアルセレクションVol.1」。第4週は「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」。3月第1週はPR担当/竹崎コーナーを予定。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

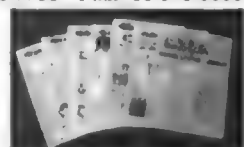
札幌 011-842-8181	広島 082-292-8181
仙台 022-285-8181	博多 092-521-8181
東京 03-3743-8181	お楽しみダイヤル
名古屋 052-704-8181	03-5380-8600(東京のみ)
大阪 06-333-8181	

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新  
最大30ボックス用意

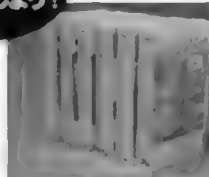
FAX番号  
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606



3月号は、2月8日からスタートしてるぞ。「新世紀エヴァンゲリオン」をはじめ、3月に発売される新作情報が満載!

近くの店でチェックしよう!

→ セガビデオマガジン



ビデオマガ4月号は、2月末日店頭予定。機動戦艦ナデシコ、スカイターゲット、下級生、新テーマパーク等収録予定だ。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

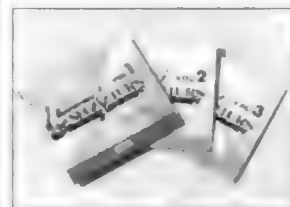
SEGA パソコンネットも好評

毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局(動画などもあるぞ)。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

現在ネットで展開中●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806(平日9:00~19:00 土9:00~17:00/日・祝・祭日を除く)

フラッシュセガサターン



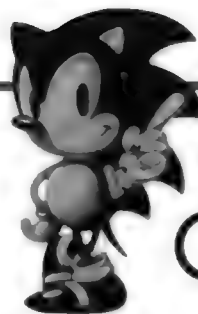
Vol.14収録タイトル(3月~)

- バズルボブル3
- OUOVADS 2~悪魔強襲オヴァン・レイ
- ドラゴンマスターシルク
- モンスターライダー
- 天地無用! 連続必殺
- 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
- Jリーグビクトリーゴール'97
- MANX TT-SUPER BIKE
- ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
- プロ野球 グレイテストナイン'97
- 貴族サムライスピリッツ 武士道列伝
- 機獣 クラシックロード

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大特価。

セガインターネットホームページ <http://www.sega.co.jp>  
ゲームバスターズ <http://www.busters.or.jp/>





なんでも  
聞いてね!

Q&A

## SEGA PRESS (仮称) ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう!

●以前、セガプレスでサタールのソフトのテレビCFの話があったのですが、僕はセガのコマーシャルをテレビで見たことはほとんどありません。セガのCFがどの時間帯に見かける確率が高いのかおしえてください。よろしくお願いします。

(東京都・國澤亮太)

セガ■基本的にCFは、番組提供枠の中で放映される提供スポット(番組の始めに「提供は……」と会社名が紹介されるやつ)と、番組と番組の間など提供枠以外で流れる通常スポットの2種類のタイプがあります。終日テレビを見て「このCFよく目にするなぁ」と感じるのはいって通常スポットで大量に流れている場合です。通常スポットを大量に入れるのは多くの場合、新商品の発売時期や商戦期ということになり、通常セガの商品の場合はソフト

発売日約2週間前から発売日までの間、夏や年末の商戦期などに比較的大量に流すことになります(もちろん例外もありますが)。確実にCFが見たい場合は、提供枠の番組を見るのが一番。ちなみに、現在提供枠でサタールソフトのCFが見られるのはフジテレビ系列「HEY! HEY! HEY!」(東京地方は毎週月曜日20:00~20:54)か、テレビ東京系列「機動戦艦ナデシコ」(東京地方は毎週火曜日18:30~18:55)。これらの番組でぜひサタールソフトのCFをチェックしてみてください。

●1「ナイツ」は「X」マスコットの他に続編は出るのですか? 2「ナイツ」の前に手がけていた「ソニック」の続編は出るのですか? 3「ワンダーメガ」ってどんな機種なんですか? 4「メガジェット」のような「携帯版サタール」は出ないのですか?

(三重県・野呂勇介)

セガ■1現在のところ予定はありません。ただし、「ナイツ」「クリスマスナイツ」とともにユーザーの皆さんに大変好評頂きましたので、ユーザーの皆さんの希望の声がたくさん届けば、続編が出るかもしれませんよ。2セガのマスコットキャラクターにまでなっていて、世界中の多くの皆さんに愛されているソニック。もちろんサタールでのソフト化を望む声はたくさん頂いています。当然サタール版に関して検討し

ているのですが、発表はまだまだできる段階ではありません。でも、もし発表ができるときには、皆さんに期待していただけるような素晴らしい作品にしたいと思っています。これからゲームに限らず、ソニックはいろんなところで活躍する予定です。ぜひ応援してくださいね。3「ワンダーメガ」とは日本ビクターより1992年4月1日に、セガからは1992年4月24日に発売された16ビット機ゲームマシン「メガドライブ」と「メガCD」が一体型となったゲーム機です。当然メガドライブ用ゲームとMEGA-CD用ゲーム両方楽しめるようになっているほかに、CDグラフィックス、CD+MIDIにも対応しており、カラオケや電子楽器の自動演奏などが家庭で手軽に楽しめるなど、当時としては最新鋭のゲーム機でした。4現在のところ予定はありません。コストや技術的なことを考えると当分携帯版サタールはでてこないと思いますよ。

●「サクラ大戦 花組通信」を買おうと思ってるんですけど、「ムービーカード」なるもののことがよくわかりません。もしかして、これがないと動かないんですか? 教えてください。

(埼玉県・バスタ)

セガ■「ムービーカード」とはセガサタール用ビデオCDアダプタのことで、これをセットすると市販されてい



ムービーカードでよりきれいな映像が!

るビデオCDソフトをセガサタールで見ることができるようになります。ムービーカード対応のゲームソフトの場合は、ムービーの部分が通常より美しくなります。「サクラ大戦 花組通信」の場合もムービーカードを接続していると、ムービー部分が通常より美しくご覧いただけますが、ムービーカードがなくても充分楽しんでいただけます(これまでも対応ソフトとして「ガングリフォン」などが出ていた)。より美しいムービーをお楽しみ頂きたい方は、ムービーカードをお買い求めください。ちなみに値段は19,800円です。※なんとあのゲームーみきがついにゴールイン。祝福のお便りを!



「セガサタール」という声で始まるCF群。

## セガ広報日誌

祝! ゲームーみきさんご結婚!! ということでとっても盛り上がっているセガCS広報スタッフ。サタマが週刊になったし、今年は年明けから縁起がいいですねえ。みなさん、ぜひお祝いのお便りなどを! ところで下の3人のうち結婚してるのはダレでしょう?



### 竹ちゃん

春の嵐とは良く言ったもので、この春もいろんなことがありそうですね。

「ゲームーみき」こと森本さんの結婚式&披露宴&2次会に出ました。披露宴では、おなじみの毛塚取締役が仲人、そして主賓に岡村事業部長。この2人が並ぶと、あたかも「セガサタール戦略発表会」という感じで、僕らから見ると、結構笑える(失礼)ものでした。いつもは化粧ツグの少ない森本さんも、さすがに披露宴ではオレンジ色のドレスがとても似合って美しく、旦那がうらやましくなるほど光り輝いていました。本当におめでとう!!



### フカザワ

ゲームーみきの結婚式2次会で、販促チームは乾杯後8時〇〇帽子ゲット!

2度目の登場です。誰なんだコイツ! と思っている人は、左ページの販促物関係にだいたい携わっているの、そこをよく読んでください。私はこんな感じの仕事をしています。実は、社内でもFAXクラブしかやってないと思っている人が多いんですよ。本当は忙しいんです。いつも余裕そうに見せてるだけなんです竹崎さん! ところで、自称豊悦の花谷君は、チョコいくつももらったんでしょ〜ね〜。いや〜色男はつらいね〜花谷君!!



### ハニー花谷

今日はバレンタイン! みんなチョコレートいくつももらったかな

ど〜も〜。今日はあるセガ社員の団らんのひとときというテーマの小話をひとつ。Aーこのキャラ(エヴァのアスカを見て)って誰でしたっけ? Bーそんなのも知らないのキミ。コレはアカネだよ。Aーアカネはリグロード2のキャラだよ。花ーアカネは「ホーリアーク」のキャラです。A・Bー「…」

## ◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサタールに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎月応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)5F「セガサタールマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他 みんなのハガキを待ってるぞ!

セガプレス  
プレゼント

今回はコレ!



今回は実際にイベントで使用したパーティションなどの販促用の大型ポップを5種類、各1名様にプレゼントするぞ!





全ソフトの今がわかる！

# セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年2月7日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.27の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

## データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「-」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「-」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.78の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
1	11月11日	スーパーサターン	セガ	8990	ACT	9.0688	9.25	
2	11月22日	MYST	サンソフト	7800	ADV	8.0454		マウス
3	12月2日	WinChin Connection	セガ	7800	ADV	5.7126		
4	12月2日	幽霊伝説・X	EAM	5800	TAB	5.5787		
5	12月2日	TAMA	セガ	5800	ACT	5.297		
94年12月発売ソフト								
6	12月2日	真流・夢の伝説・幽霊伝説	セガ	1800	ADV	6.3302		
7	12月2日	幽霊伝説・X	セガ	6800	RAC	5.3913		ハンドル
8	12月2日	幽霊伝説・X	セガ	4800	ACT	7.3868		
95年1月発売ソフト								
9	1月25日	セガサターン・X	セガ	6800	SPT	7.7203	7	マウス
10	1月25日	GO!THA イースタイン・X	セガ	6800	SLG	6.1364	5.66	
95年2月発売ソフト								
11	2月4日	アサヒ・X	セガ	6800	SPT	8.3808	7.33	
12	2月4日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.626	7.33	2, 18推
13	2月4日	上巻・X	サンソフト	6800	PUZ	7.5363	6.66	マウス
14	2月4日	アサヒ・X	セガ	6800	TAB	7.3664	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3月1日	アサヒ・X	サンソフト	6800	PUZ	5.3305	5	
16	3月1日	アサヒ・X	セガ	6800	SHT	8.7091	8.66	アナログ
17	3月1日	幽霊伝説・X	セガ	6800	TAB	5.3793	5.33	
18	3月1日	アサヒ・X	セガ	6800	SHT	5.2742	6.33	
19	3月1日	EMT Vol.1 時の砂時計	セガ	6800	ETC	6.6417	7	
20	3月1日	アサヒ・X	セガ	6800	TAB	7.5485	6.33	
95年4月発売ソフト								
21	4月1日	アサヒ・X	セガ	6800	RAC	8.6341	8.33	ハンドル
22	4月1日	アサヒ・X	セガ	6800	ETC	6.7058	6.33	
23	4月1日	アサヒ・X	セガ	6800	ETC	6.0825	6.33	
24	4月1日	アサヒ・X	セガ	7800	TAB	6.6571	6.66	
25	4月1日	アサヒ・X	セガ	6800	ETC	7.9809	6	
26	4月1日	アサヒ・X	セガ	14800	SLG	7.8023	6.33	
27	4月1日	アサヒ・X	セガ	5800	A-RPG	7.1480	7.33	
28	4月1日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	7.1139	5.33	
95年5月発売ソフト								
29	5月19日	アサヒ・X DELUXE PACK	セガ	5800	SHT	8.3479	7	
30	5月26日	アサヒ・X	セガ	6800	TAB	8.5180	8	X
31	5月26日	アサヒ・X	セガ	5800	SPT	8.1476	7	
32	5月26日	アサヒ・X	セガ	5800	RAC	6.553	4.66	
95年6月発売ソフト								
33	6月2日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	7.1794	6.33	18推 マウス
34	6月2日	アサヒ・X	サンソフト	8900	TAB	6.8173	7.33	マウス
35	6月2日	アサヒ・X	セガ	7800	ACT	4.6045	3.66	18推
36	6月2日	アサヒ・X	セガ	5800	PUZ	8.7575	6.33	マウス
37	6月2日	アサヒ・X	セガ	5800	RPG	7.4005	5.66	18推
38	6月2日	アサヒ・X	セガ	4800	ACT	6.1862	6	18推
95年7月発売ソフト								
39	7月2日	アサヒ・X	セガ	4800	PUZ	6.3809	6	
40	7月2日	アサヒ・X	セガ	5800	ADV	3.336	4.33	18推 マウス
41	7月2日	アサヒ・X	セガ	3400	ACT	8.7426	8	
42	7月2日	アサヒ・X	セガ	5800	ADV	3.2775	3.33	マウス
43	7月2日	アサヒ・X	セガ	5800	RPG	7.5723	7	
44	7月2日	アサヒ・X	セガ	7800	SPT	4.4444	6	
45	7月2日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	3.9041	4.66	
46	7月2日	アサヒ・X	セガ	5800	ADV	8.4008	7	マウス
47	7月2日	アサヒ・X	セガ	8800	ADV	7.7811	8	マウス
48	7月2日	アサヒ・X	セガ	4800	ACT	7.583	6	
49	7月2日	アサヒ・X	セガ	6800	ETC	6.9821	6.66	X
50	7月2日	アサヒ・X	セガ	5800	SPT	7.3506	7	
95年8月発売ソフト								
51	8月4日	アサヒ・X	セガ	5800	RAC	5.9044	5.66	
52	8月4日	アサヒ・X	セガ	6800	TAB	2.5394	4	18推
53	8月4日	アサヒ・X	セガ	6800	SLG	8.1288	7	18推
54	8月4日	アサヒ・X	セガ	6800	SLG	7.568	6.66	マウス
55	8月4日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	7.4424	6.66	
56	8月4日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	7.0485	7	
57	8月4日	アサヒ・X	セガ	6800	SPT	6.6317	6	
58	8月4日	アサヒ・X	セガ	5800	A-RPG	6.6333	6	
59	8月4日	アサヒ・X	セガ	4800	ETC	5.1034	5.66	
60	8月4日	アサヒ・X	セガ	7800	TAB	6.6101	6.66	X
61	8月4日	アサヒ・X	セガ	4800	A-RPG	8.0191	8.33	
62	8月4日	アサヒ・X	セガ	6800	TAB	6.6823	6.66	
63	8月4日	アサヒ・X	セガ	6800	SPT	6.4576	6.33	
64	8月4日	アサヒ・X	セガ	5800	PUZ	4.9265	5.33	
95年9月発売ソフト								
65	9月1日	アサヒ・X	セガ	4800	TAB	6.2631	6	
66	9月1日	アサヒ・X	セガ	5800	SHT	8.1355	8.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
67	10月15日	アサヒ・X	セガ	9200	TAB	8.0289	6.66	
68	22日	アサヒ・X	セガ	7800	SLG	8.0207	6.33	マウス
69	22日	アサヒ・X	セガ	5800	SPT	8.503	8	マウス
70	22日	アサヒ・X	セガ	7800	ADV	7.1551	6.33	2, 18推
71	22日	アサヒ・X	セガ	5800	PUZ	8.3226	6.33	マウス
72	22日	アサヒ・X	セガ	9800	SLG	8.6465	7.33	
73	22日	アサヒ・X	セガ	6900	TAB	8.2831	7	X
74	22日	アサヒ・X	セガ	6800	ADV	8.374	6.66	
75	22日	アサヒ・X	セガ	5800	SHT	7.443	7.33	
76	22日	アサヒ・X	セガ	5800	SLG	7.8443	7	
77	22日	アサヒ・X	セガ	8800	ETC	7.7963	6	2, 18推
78	22日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	7.25	6.33	
79	22日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	7.3101	7	
80	22日	アサヒ・X	セガ	5300	TAB	8.7866	6.66	マウス
81	22日	アサヒ・X	セガ	7800	ETC	6.7731	7	X
82	22日	アサヒ・X	セガ	5800	SHT	6.4851	4.66	アナログ
83	22日	アサヒ・X	セガ	5800	ADV	4.6823	6	18推 マウス
84	22日	アサヒ・X	セガ	7800	TAB	4.25	5.33	18推
95年11月発売ソフト								
85	13日	アサヒ・X	セガ	1280	ETC	7.6634		
86	13日	アサヒ・X	セガ	1280	ETC	7.9466		
87	13日	アサヒ・X	セガ	6800	PUZ	6	6	マウス
88	20日	アサヒ・X	セガ	6800	ETC	7.6847	6.33	
89	20日	アサヒ・X	セガ	5800	SPT	7.6032	7	
90	20日	アサヒ・X	セガ	6800	ACT	7.5809	6	2, ハンドル
91	20日	アサヒ・X	セガ	6800	TAB	6.9587	5	X
92	27日	アサヒ・X	セガ	7800	SLG	8.9863	8	
93	27日	アサヒ・X	セガ	4800	PUZ	7.685	7	マウス
94	27日	アサヒ・X	セガ	4800	SPT	7.5287	6	マウス
95	27日	アサヒ・X	セガ	5800	QIZ	6.9875	6.33	マウス
96	27日	アサヒ・X	セガ	7800	SPT	7.5	6.33	マウス
97	27日	アサヒ・X	セガ	5800	RAC	6.752	5	ハンドル
98	27日	アサヒ・X	セガ	2000	ETC	4.7424		
99	27日	アサヒ・X	セガ	5800	ETC	5.25	5	
100	27日	アサヒ・X	セガ	5800	ADV	5.7333	5.33	18推 マウス
95年12月発売ソフト								
101	2日	アサヒ・X	セガ	5800	RAC	8.0122	7.66	ハンドル
102	3日	アサヒ・X	セガ	5800	SLG	4.8866	3.33	
103	10日	アサヒ・X	セガ	4800	PUZ	8.2677	6.33	
104	10日	アサヒ・X	セガ	5800	RAC	7.9106	7.33	ハンドル
105	17日	アサヒ・X	セガ	1280	ETC	7.9368		
106	17日	アサヒ・X	セガ	1280	ETC	7.98		
107	17日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	7.4545	6.66	
108	17日	アサヒ・X	セガ	5800	SPT	7.6	7	
109	17日	アサヒ・X	セガ	6800	ACT	6.3867	5.66	
110	17日	アサヒ・X	セガ	6800	TAB	8.9823	5.66	
111	17日	アサヒ・X	セガ	4900	PUZ	6.7297	5.33	マウス
112	24日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	8.0863	8	
113	24日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	7.4181	5.66	
114	22日	アサヒ・X	セガ	5800	SMT	8.6888	7	
115	22日	アサヒ・X	セガ	5800	SPT	4.3367	5	
116	22日	アサヒ・X	セガ	4800	PUZ	3.1111	4.33	
117	24日	アサヒ・X	セガ	8000	SHT	8.0223	9	マウス
118	24日	アサヒ・X	セガ	8800	TAB	8.1643	7	X
119	24日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	6.5836	7	
120	24日	アサヒ・X	セガ	7800	TAB	8.1	5.66	
121	24日	アサヒ・X	セガ	4800	ACT	4.4006	5.33	
96年1月発売ソフト								
122	1日	アサヒ・X	セガ	6800	ACT	9.3356	9.66	
123	1日	アサヒ・X	セガ	5800	SPT	7.3125	6	マウス
124	1日	アサヒ・X	セガ	5800	QIZ	6.4	5.66	
125	8日	アサヒ・X	セガ	1280	ETC	7.45		
126	8日	アサヒ・X	セガ	1780	ETC	8.2045		
127	8日	アサヒ・X	セガ	5800	ACT	5.6076	6.33	
128	8日	アサヒ・X	セガ	5800	SPT	3.7	4.33	
129	8日	アサヒ・X	セガ	5800	ADV	5.1538	5.33	
130	8日	アサヒ・X	セガ	5800	PUZ	7.6	6	マウス
131	15日	アサヒ・X	セガ	5800	PUZ	7.3253	6.66	
132	15日	アサヒ・X	セガ	5800	SHT	8.9822	8	
133	15日	アサヒ・X	セガ	5800	SHT	8.1736	7.66	
134	15日	アサヒ・X	セガ	5800	SPT	8.5116	7.33	マウス
135	15日	アサヒ・X	セガ	6800	ACT	7.74	6.66	
136	15日	アサヒ・X	セガ	5800	TAB	7.7341	7	マウス
137	15日	アサヒ・X	セガ	6800	SHT	7.0454	5.66	
138	15日	アサヒ・X	セガ	5800	PUZ	6.6296	6	
139	15日	アサヒ・X	セガ	6800	RAC	8.7866	6	ハンドル
140	15日	アサヒ・X	セガ	5800	SLG	3.2445	5	



No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	備考	対応機種	対応機種
141	15日	EMU's Party	光栄	5800	ETC			
142	21日	CAVOADIS オオ・ワタリス	ワタリス	6800	SLG	7.0100	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0807	7.33	
144	22日	テニプリ	EAV	5800	SLG	7.4107	7.06	
145	22日	ゴングウリ	セガ	5800	SLG	7.5232	7	マウス
146	22日	バーチャルレーシング セカサターン	セガ	5800	RAC	6.3238	6	ハンドル
147	22日	家来の夢	バンダイ	5800	ADV	4.0563	4.66	
148	22日	ゴングウリ	セガ	5800	SMT	6.3181	6	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8311	8	
150	26日	セガサターン・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	8.1404	8.33	ハンドル
151	29日	Wizards Harmony	アトラス	4900	SLG	8.0128	8.33	マウス
152	29日	セガサターン・チャンピオンシップ	セガ	5800	SMT	7.7407	4.33	マウス
96年11月発売ソフト								
153	12日	バグバグ	セガ	5800	TAB	7.9433	7.66	
154	12日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	TAB	3.76	4.66	18月
155	19日	クリスタル・ソニック	アトラス	6800	SMT	6.8888	6	
156	19日	セガサターン・チャンピオンシップ	セガ	6800	TAB	6.8421	6	
157	26日	メトロリットファイター ZERO	カプコン	5800	ACT	8.574	8.33	
158	26日	ゲートファンヒューズ	セガ	5800	ACT	8.4488	8	マウス
159	26日	ドラゴンクエスト	エニックス	5800	PUZ	7.4782	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-鳥獣-	セガ	1280	ACT	7.8033	-	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-鳥獣-	セガ	1280	ETC	7.8034	-	
96年12月発売ソフト								
162	2日	秘伝の酒場	セガ	5800	SLG	6.7647	7	
163	2日	リターン・トゥー・ソニック	バンダイ	5800	ADV	6.4633	6.66	マウス
164	2日	WINKU 2	セガ	5800	ACT	5.8723	6	
165	9日	天竺無双	セガ	5800	ADV	6.9404	5	2, 18月
166	9日	PDフルタイムリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7142	6	
167	16日	ROBO PIT (ロボ・ピット)	アトラス	5800	ACT	7.6263	6.33	
168	16日	タイヘリ	セガ	5800	SMT	6	6	
169	16日	DEATH MASK	セガ	5800	ADV	6.1088	6	
170	23日	ヴァンパイア	カプコン	6800	ACT	8.9556	9	
171	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	SLG	8.4841	7.33	
172	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	SLG	8.7948	6.33	
173	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	SLG	7.4628	5.66	マウス
174	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	SMT	6.9333	6.33	アナログ
175	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	ETC	6.6875	6.33	マウス
176	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	SMT	6.28	5.66	通信ケーブル
177	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	ADV	6.0434	6.66	
178	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	PUZ	7.2222	6.66	
179	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	ETC	5.66	5.66	
180	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	PUZ	5.5333	5.33	マウス
181	23日	リレープロセッサ	セガ	5800	ADV	7.5526	7.33	
96年12月発売ソフト								
182	1日	機動戦士ガンダム	セガ	5800	ADV	8.2477	7.33	
183	1日	The Tower	セガ	5800	SLG	7.9807	7.66	
184	1日	GOTHA II	セガ	5800	SLG	6.9756	6	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-鳥獣-	セガ	1280	ETC	7.7173	-	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-鳥獣-	セガ	1280	ETC	7.7173	-	
187	1日	media ROMance for SEGA SATURN	セガ	5800	ETC	7.283	-	
188	8日	ザ・ロード	セガ	5800	SLG	7.4634	6.66	
189	8日	ロードランナー	セガ	5800	PUZ	6.1388	6	
190	8日	機動戦士ガンダム	セガ	5800	TAB	6.3125	6	X
191	15日	ワールドアドベンチャー	セガ	5800	SLG	8.9045	8.33	マウス
192	15日	WORLDADVENTURE	セガ	5800	SMT	8.9083	8	マウス
193	15日	ワールドアドベンチャー	セガ	5800	TAB	7.5703	7.33	X
194	15日	ワールドアドベンチャー	セガ	5800	A-RPG	7.5382	6.66	
195	15日	FIFAサッカー96	EAV	5800	SPT	5.1888	5.66	マウス
196	15日	ストリートファイター96	カプコン	6800	ETC	5	6	
197	15日	プレイステーション	セガ	4800	QIZ	6.909	6	
198	15日	ZORK II	セガ	5800	ADV	7.2916	6.33	
199	15日	毎日お笑い	セガ	5800	QIZ	6.35	4.66	マウス
200	15日	バーチャルバレー	セガ	5800	TAB	6.7826	5	
201	15日	ドラえもん	セガ	5800	ACT	8.04	3	
202	15日	フィッシング	セガ	5800	SLG	6.7333	6	
203	15日	ゲームの達人	セガ	5800	TAB	6.4375	6	マウス
204	22日	バーチャルドラゴン	セガ	5800	SMT	8.2055	8.66	
205	22日	水戸黄門	セガ	5800	ACT	8.0337	6.66	
206	22日	ウイング	セガ	5800	SLG	7.7037	7.66	
207	22日	My Best Friends	セガ	5800	PUZ	7.35	5.33	X マウス
208	22日	空想科学世界	セガ	5800	RPG	7.3548	4.33	2
209	22日	ハイオク	セガ	5800	RAC	5.5	5	
210	22日	エアーマジック	セガ	5800	SLG	7.5238	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO	セガ	5800	ETC	3.66	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ96	SNK	7800	ACT	8.702	9.33	TABS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5678	8.33	
214	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SPT	8.4886	8	マウス
215	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.1129	7.33	
216	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SMT	8.4843	7.66	
217	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	ADV	8.1166	8	
218	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	ETC	7.3708	6.66	
219	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	TAB	7.1893	8	2, 18月
220	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5714	6.66	
221	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	PUZ	8.9772	6.33	
222	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	ADV	4.8333	6.66	マウス
223	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.3076	5.66	
224	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SPT	4	4	
225	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	TAB	5.3125	4.66	X
226	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	ACT	5.33	5.33	
227	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	ACT	6.647	6.33	X
228	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SMT	5.1438	5.66	18月
229	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.625	5.66	X
230	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SPT	5.9	5.66	マウス
96年12月発売ソフト								
231	5日	ドラゴンフォース	セガ	5800	ETC	8.1221	7.33	
232	5日	ドラゴンフォース	セガ	7800	ADV	7.6586	8.33	3
233	5日	ドラゴンフォース	セガ	5800	ADV	7.4241	5.33	X, マウス
234	5日	ドラゴンフォース	セガ	5800	ETC	7.1822	-	マウス
235	5日	ドラゴンフォース	セガ	5800	PIN	5.625	-	
236	19日	ドラゴンフォース	セガ	7300	ADV	8.3112	7	3
237	19日	ドラゴンフォース	セガ	5800	PUZ	5	5	
238	19日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG-RPG	8.1130	4.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格	ジャンル	備考	本誌評価	対応機
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SMT		5.66	
240	26日	野々村胡堂の人々	エニックス	6800	ADV	8.7322	7.66	X
241	26日	THOR 神々の戦い	セガ	5800	A-RPG	8.5379	8	
242	26日	アムレツアーケードクラウン クス	バンダイ アムレツ	5800	ETC	3.7647	5.66	
243	26日	傳丸つパンター	バンダイ アムレツ	5800	ADV	6.3077	5	
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3973	7	マウス
245	26日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	SMT	7.032	5	
246	26日	ロックマン3	カプコン	5800	ACT	6.4428	5.66	
247	26日	アムレツアーケードクラウン バイ	バンダイ アムレツ	7800	TAB	9.1216	8.33	マウス
248	26日	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	アトラス	5300	TAB		4.66	
249	26日	アムレツアーケードクラウン クス	バンダイ アムレツ	5800	SMT		6.33	
250	26日	アムレツアーケードクラウン クス	バンダイ アムレツ	5800	ACT	3.4615	5	
251	26日	アムレツアーケードクラウン クス	バンダイ アムレツ	5800	SMT	3.4611	4.33	マウス
96年5月発売ソフト								
252	3日	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	アトラス	5800	TAB	8.0933	6.33	X
253	17日	Cube History	セガ	5800	ETC	7.6428		
254	17日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ACT	7.8076	5.66	
255	17日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	TAB	7.8398	7.33	X
256	24日	FEDA/メカクシ/エンゼル/オバ/ソラシステム	パナソニック	6300	S.L.RPG	7.8141	5.66	マウス
257	24日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	TAB	7.3333	7	
258	24日	SEGA AGE'S VOL.1 悪魔全書	セガ	4800	J.S.P.	6.8787	6.66	
259	24日	メカクシ/エンゼル/オバ/ソラシステム	パナソニック	5800	SMT	8.4705	7.33	
260	24日	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	アトラス	5800	ETC		6	
261	31日	ソードビースト	マイクロキャビン	6800	HPG	7.2680	6	
262	31日	アムレツアーケードクラウン クス	バンダイ アムレツ	6800	RPG	7.7857	6	
263	31日	Dungeon5	パナソニック	5800	S.L.RPG		4.66	
264	31日	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	アトラス	5800	TAB		7.33	X
265	31日	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	アトラス	5800	ACT	7.1947	7.33	
96年6月発売ソフト								
266	1日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	SMT	6.5972	5.33	
267	1日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	SMT	6.0434	5	通信ケーブル
268	14日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	SMT	7.3725	7.33	
269	14日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ETC		7	
270	14日	真・女神転生 デビルサマナー	イマジンニア	6800	ADV	5.0454	4.33	18月
271	14日	真・女神転生 デビルサマナー	BMGビクター	5500	ETC		5	
272	14日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	SMT	6.1886	5.33	アナログ
273	28日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	6800	ADV	7.8888	7.33	
274	28日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ACT		4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SMT	8.7705	7.66	
276	28日	真・女神転生 デビルサマナー	SNK	5800	ACT	6.2748	6	
277	28日	真・女神転生 デビルサマナー	NEC インターテック	6800	SLG	8.0069	7	18月
278	28日	真・女神転生 デビルサマナー	カプコン	4800	TAB	8.0886	5	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	セガ	2480	ETC	5.7905		
280	28日	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	セガ	5800	ACT	2.5833	5.66	
281	28日	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	セガ	5800	ETC		6	
282	28日	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	セガ	5800	PUZ		6.66	
283	28日	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	セガ	5800	TAB		6	
96年7月発売ソフト								
284	5日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	ACT	9.265	9.66	マウス
285	5日	真・女神転生 デビルサマナー	メディアクエスト	7800	SMT	6.9444	5	
286	5日	GAME WARE VOL.2	セガ	1980	ETC	6.0439		
287	12日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	SPT	8.5364	7.66	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	セガ	9900	SLG	6.8804	7.00	
289	12日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	ETC		4.66	
290	12日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	SMT	6.1153	6.66	
291	12日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	PIN		5	
292	12日	WIPEOUT	セガ	5800	RAC	8.2716	6.66	
293	19日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	SPT	8.3767	7.33	
294	19日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	6800	ACT	8.1563	7.33	マウス
295	19日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	6800	SLG		5.33	
296	19日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	SMT	8.405	8	マウス
297	19日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	SLG	8.6148	7.33	マウス
298	19日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	TAB		5	18月
299	26日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	PUZ	8.5213	8	
300	26日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	ACT	8.3607	8.66	
301	26日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	6800	ADV	5.8947	5.33	
302	26日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	RAC	7.1	5	
303	26日	真・女神転生 デビルサマナー	セガ	5800	ETC			
96年8月発売ソフト								
304	2日	真・女神転生 デビルサマナー	BMGビクター	5800	ETC		4	
305	2日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	SPT		5	
306	2日	Body Special 264	YAKUJIMA GAMES	6800	PUZ		5.66	
307	2日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.3703	6.33	18月
308	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	SPT		6.33	
309	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	RPG			
310	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ACT	1.9288	3	8月
311	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ACT	7.5748	8	
312	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ADV	8.6738	7	18月
313	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6500	RPG	7.5885	5	マウス
314	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	4800	PUZ		7	
315	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	ADV	6.1875	5.33	18月
316	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	RAC	6.5	5.33	18月
317	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	PUZ		4.33	
318	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	ADV	8.172	7.33	
319	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	4800	SPT	7.2631	6.66	
320	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ETC			
321	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ETC			
322	9日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	TAB	5.5384	5.33	X
323	23日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	SLG		6	
324	23日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ETC		4.33	
325	23日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	PUZ		6.33	
326	23日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	SPT		6.33	
327	23日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	TAB	7.6	7.66	
328	23日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	SMT		6.33	
329	30日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	ACT	9.0108	9	
330	30日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ADV		4.33	
331	30日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	SMT	7.44	6.66	
332	30日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	SPT		6	
333	30日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	PUZ		5.66	
334	30日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ACT	8.2744	7	マウス
335	30日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	SPT		5.66	
336	30日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	5800	ETC			



No.	発売日	タイトル	メーカー	定価	ジャンル	収録時間	価格	備考
333	30日	サタデーナイト	ソニー	5800	PUZ	6.6623	6.33	
338	30日	高知ターボバトル リアルアレンジ	バック・イン・ビデオ	5800	RAC		5.33	ムービーカート
339	6月	ハートビートスクランブル	イマジニア	5800	ADV	3.75	3	
340	6日	大地を駆けろ! 勇者の冒険	カプコン	5800	ACT	7.7441	8	
341	6日	超激戦! 3人対3人 激闘! リアルバトル	テクノソフト	5800	SHT	7.7882	5.06	通信ゲーム
342	13日	ウルトラマンZ	バンダイ	5800	ETC			ムービーカート
343	13日	スーパーロボット大戦Z	バンダイ	5800	PUZ		5.06	
344	13日	ボクはメロディ	カプコン	5800	ADV	9.182	6.33	マウス 読
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.1325	6.06	
346	20日	SEGA AGES アウトラン	セガ	3800	RAC	8.7529	7.33	マウス
347	20日	機動戦士ガンダム外伝1 戦場のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4377	7	
348	20日	Destruction Derby (テストラッシュンダービー)	ソフティバンク	5800	RAC	7.3332	6.06	
349	20日	リアルバウト格闘技伝説	SNK	5800	ACT	7.9808	6.33	RAM 同梱
350	27日	セガサターンソフト 特別限定版	セガ	5800	ADV	9.3299	6.33	マウス
351	27日	SEGA AGES / アフターバーナー	セガ	3800	SHT	8.3615	7.33	マウス
352	27日	セガサターン・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	8.0784		マウス
353	27日	マジカルドロッパー	セガ	5800	PUZ	8.25	5.06	
354	27日	鳥獣伝説 獣王伝説 / サウザンクロス 入門編	富士通/レックス	4800	ETC			マウス
355	27日	ギャラクシーパズルSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A-PUZ	7.7	6	
356	27日	グッドアイランドカフェ・最良愛	インタープレイ	5000	ETC		5.06	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.7827	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドバック1	テクノソフト	4800	SHT	7.6578	6.33	
359	27日	女子学生生活の物語 ぶくろ	アテナ	4800	PUZ	8.2727	6	
360	27日	神神伝 URA	タカラ	5800	ACT	8.3389	6.33	
361	27日	ときめきメモリアル 対戦版	コナミ	5800	PUZ	7.7723	7.33	
362	27日	ネオンパレード	ソニー	7800	TAB	8.836	6.33	3、X
363	27日	ブダールDISC Vol.3 大島英典	SADA SOFT	3000	ETC			
364	27日	真流伝説 勇者物語	ナフザット	5800	TAB	7	4.06	X
365	27日	おどろきアドベンチャー 異色メロース 最終編	SharRock	5800	TAB		4	18冊
366	4日	actua SOCCER	ナフザット	5800	SPT		5.33	
367	4日	アンジェリーク Special プレミアムBox	光栄	8800	SLG			
368	4日	ウィニングダスト2 プログラム96	光栄	5800	SLG	8.7236	7.06	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.6272	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL.3	セガサターン・エンタテインメント	1980	ETC	7.0178		
371	4日	Turt Wind96 次巻 競走馬育成ゲーム	セガ	6800	SLG		6	
372	4日	新世紀 21世紀	ナフザット	7800	ETC		4.06	
373	4日	新世紀 21世紀	光栄	6800	TAB	7.25	6.33	
374	10日	プレイステーション13	セガ	6500	ETC		5.33	
375	10日	新世紀 21世紀 21世紀 21世紀	セガ	7800	TAB		6.06	
376	10日	新世紀 21世紀 21世紀 21世紀	セガ	6800	TAB	8.3	7.33	
377	18日	Jewels of Oracle 2	テクノソフト	5800	PUZ		5.33	マウス
378	18日	マイティヒート Mighty Hits	アルトロン	5800	SHT	7.1428	6	

No.	発売日	タイトル	メーカー	定価	ジャンル	収録時間	価格	備考
379	18日	ラングリッサーII (スペシャルパッケージ)	メサイヤ	6200	SLG/RPG	8.52	7	
380	25日	シェルスラック	EAV	5800	SHT		5.06	
381	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT		6.33	
382	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.36	7.33	
383	25日	マスターオブモンスターズII ジェネレーションズ	東宝EMI	6800	SLG	7.3333	6.06	
384	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9046	7.06	
385	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	7.7272	5.06	
386	1日	セクシービュティフル	コナミ	4800	SHT	7.9832	6	
387	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S-RPG	8.5385	7.33	
388	1日	バップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	8.6666	6	
389	1日	LULU	セガ	4800	ETC	8.9133	6	
390	8日	セクシービュティフルII	SNK	5800	SHT	7.987	7	RAM
391	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC			
392	8日	MARKING OF NIGHTMUTH 2 VOICE SELECTION	エニックス	2480	ETC			ムービーカート
393	8日	リグロッドサーガ2	セガ	5800	S-RPG	7.9421	6.33	
394	11日	アースウォームジム2	タカラ	5800	ACT		7	
395	15日	上巻 Great Moments	セガ	6500	PUZ		7	マウス
396	15日	テイルズオブエモンズII	KAZ	5800	ETC	8.9811	6.06	
397	15日	風を渡る	HARLEY	5800	SLG		6.33	
398	15日	プロレスリング	アトラス	6800	A-SLG	7.0454	6.06	
399	22日	IRON MAN / KO	アクレイドジャパン	5800	ACT		6.33	
400	22日	NFL クォーターバッククラブ97	アクレイドジャパン	5800	SPT		6.33	
401	22日	カオスコントロールリミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT		6.33	マウス、読
402	22日	クリスマスナイト 夢遊病者 限定版	セガ		ACT	8.9886		マウス
403	22日	月下の狼王 王将軍	バンプレスト	5800	TAB		6.33	マウス
404	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8732	7.06	
405	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT		6	
406	22日	バーチャルバレー2	セガ	5800	SHT	8.0804	6.06	読
407	22日	FIST	イマジニア	6800	MMACT		3.06	
408	29日	新世紀 21世紀	光栄	5800	SLG	7.3884	6.06	
409	29日	サンダーフォース ゴールドバック2	テクノソフト	4800	SHT	8.5789	6	
410	29日	スーパースター	メディアクエスト	4800	PUZ		6	
411	29日	鳥獣伝説 勇者物語	BMGビクター/ロボット	5800	ACT	8.2	6.33	
412	29日	対戦格闘 格闘	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB		7.33	
413	29日	太陽の神	光栄	7800	SLG	8.408	6.06	
414	29日	神機神武 3部作 最終巻	データイースト	5800	ADV	7.6886	6.06	
415	29日	戦国無双 3部作	セガ	5800	ACT	8.138	6.33	マウス
416	29日	ビクトリーワールドWIDE edition	セガ	5800	SPT	8.4411	7.06	マウス
417	29日	新世紀 21世紀 Super 21世紀 Edition	エニックス	5800	MMACT	3.4	5.06	
418	29日	新世紀 21世紀	光栄	7800	ETC			
419	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ/EAV	5800	SHT	7.2222	7.33	
420	29日	ブダールDISC 特別版 コスプレイーズ	SADA SOFT	3800	ETC			

## データバンク INDEX

ジャンル	タイトル	価格
アクション	アースウォームジム2	394
アクション	IRON MAN / KO	399
アクション	アイランドスーパースター Special	14
アクション	アイランドスーパースター Remax 限定版	73
アクション	アイランドスーパースターII	247
アクション	アイランドスーパースターII	60
アクション	アイランドスーパースターII	204
アクション	アイランドスーパースターII	193
アクション	アイランドスーパースターII	25
アクション	アイランドスーパースターII	242
アクション	AQUAZONE for SEGA Saturn	288
アクション	ACTIVE	421
アクション	ACTIVE	422
アクション	ACTIVE	473
アクション	ACTIVE	474
アクション	ACTIVE	475
アクション	ACTIVE	289
アクション	actua SOCCER	366
アクション	アムステルダム	446
アクション	アムステルダム	95
アクション	アムステルダム	313
アクション	アムステルダム	177
アクション	アムステルダム	215
アクション	アムステルダム	367
アクション	アムステルダム	330
アクション	アムステルダム	211
アクション	アムステルダム	281
アクション	アムステルダム	278
アクション	EVE burst error	487
アクション	ウエスタンバウト	27
アクション	ウエスタンバウト	170
アクション	Wizards Harmony	151
アクション	ウエスタンバウト	262
アクション	ウエスタンバウト	206
アクション	ウエスタンバウト	368
アクション	ウエスタンバウト	54
アクション	ウエスタンバウト	82
アクション	ウエスタンバウト	342
アクション	ウエスタンバウト	447
アクション	ウエスタンバウト	62
アクション	アムステルダム	248
アクション	アムステルダム	410
アクション	アムステルダム	80
アクション	アムステルダム	449
アクション	アムステルダム	331
アクション	アムステルダム	369
アクション	X JAPAN Virtual Shock 001	86
アクション	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	112
アクション	NFL クォーターバッククラブ96	230
アクション	NFL クォーターバッククラブ97	400
アクション	NBA JAM トーナメントエディション	123
アクション	エミット	434
アクション	F.I.Live Information	101
アクション	EMIT vol.1	19
アクション	EMIT vol.2	22

ジャンル	タイトル	価格
アクション	EMIT Vol.3	23
アクション	EMIT Vol.3	141
アクション	EMIT Vol.3	450
アクション	EMIT Vol.3	499
アクション	EMIT Vol.3	212
アクション	EMIT Vol.3	343
アクション	EMIT Vol.3	111
アクション	EMIT Vol.3	354
アクション	EMIT Vol.3	114
アクション	EMIT Vol.3	181
アクション	EMIT Vol.3	335
アクション	EMIT Vol.3	112
アクション	EMIT Vol.3	152
アクション	EMIT Vol.3	401
アクション	EMIT Vol.3	24
アクション	EMIT Vol.3	120
アクション	EMIT Vol.3	31
アクション	EMIT Vol.3	158
アクション	EMIT Vol.3	42
アクション	EMIT Vol.3	59
アクション	EMIT Vol.3	276
アクション	EMIT Vol.3	192
アクション	EMIT Vol.3	133
アクション	EMIT Vol.3	28
アクション	EMIT Vol.3	143
アクション	EMIT Vol.3	347
アクション	EMIT Vol.3	426
アクション	EMIT Vol.3	234
アクション	EMIT Vol.3	451
アクション	EMIT Vol.3	435
アクション	EMIT Vol.3	64
アクション	EMIT Vol.3	253
アクション	EMIT Vol.3	89
アクション	EMIT Vol.3	173
アクション	EMIT Vol.3	322
アクション	EMIT Vol.3	155
アクション	EMIT Vol.3	376
アクション	EMIT Vol.3	408
アクション	EMIT Vol.3	460
アクション	EMIT Vol.3	461
アクション	EMIT Vol.3	83
アクション	EMIT Vol.3	208
アクション	EMIT Vol.3	142
アクション	EMIT Vol.3	155
アクション	EMIT Vol.3	402
アクション	EMIT Vol.3	263
アクション	EMIT Vol.3	178
アクション	EMIT Vol.3	317
アクション	EMIT Vol.3	48
アクション	EMIT Vol.3	6
アクション	EMIT Vol.3	135
アクション	EMIT Vol.3	221
アクション	EMIT Vol.3	356
アクション	EMIT Vol.3	216
アクション	EMIT Vol.3	32
アクション	EMIT Vol.3	462
アクション	EMIT Vol.3	293
アクション	EMIT Vol.3	254
アクション	EMIT Vol.3	140
アクション	EMIT Vol.3	98
アクション	EMIT Vol.3	234
アクション	EMIT Vol.3	286
アクション	EMIT Vol.3	320
アクション	EMIT Vol.3	34
アクション	EMIT Vol.3	203

ジャンル	タイトル	価格
アクション	ゲーム	87
アクション	ゲーム	7
アクション	ゲーム	304
アクション	ゲーム	463
アクション	ゲーム	433
アクション	ゲーム	273
アクション	ゲーム	226
アクション	ゲーム	249
アクション	ゲーム	427
アクション	GOtha	10
アクション	GOtha	184
アクション	GOtha	79
アクション	GOtha	29
アクション	GOtha	145
アクション	GOtha	20
アクション	GOtha	307
アクション	GOtha	168
アクション	GOtha	350
アクション	GOtha	231
アクション	GOtha	294
アクション	GOtha	390
アクション	GOtha	357
アクション	GOtha	26
アクション	GOtha	220
アクション	GOtha	494
アクション	GOtha	90
アクション	GOtha	358
アクション	GOtha	409
アクション	GOtha	174
アクション	GOtha	212
アクション	GOtha	473
アクション	GOtha	100
アクション	GOtha	183
アクション	GOtha	134
アクション	GOtha	180
アクション	GOtha	279
アクション	GOtha	172
アクション	GOtha	380
アクション	GOtha	115
アクション	GOtha	268
アクション	GOtha	76
アクション	GOtha	58
アクション	GOtha	452
アクション	GOtha	395
アクション	GOtha	13
アクション	GOtha	437
アクション	GOtha	121
アクション	GOtha	324
アクション	GOtha	67
アクション	GOtha	295
アクション	GOtha	314
アクション	GOtha	182
アクション	GOtha	6
アクション	GOtha	37
アクション	GOtha	318
アクション	GOtha	149
アクション	GOtha	244
アクション	GOtha	309
アクション	GOtha	480
アクション	GOtha	171
アクション	GOtha	301
アクション	GOtha	435
アクション	GOtha	50
アクション	GOtha	257

ジャンル	タイトル	価格
アクション	ゲーム	85
アクション	ゲーム	500



No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	容量	対応機種	備考
421	6日	AKAJOEの音楽的旅 7つのパレットから選べる旅	オープンブックス0003	2000	SLG			
422	6日	AKAJOEの音楽的旅 アルト・パレットから選べる旅	オープンブックス0003	2000	SLG			
423	6日	AKAJOEの音楽的旅 アルト・パレットから選べる旅	オープンブックス0003	2000	SLG			
424	6日	AKAJOEの音楽的旅 アルト・パレットから選べる旅	オープンブックス0003	2000	SLG			
425	6日	AKAJOEの音楽的旅 アルト・パレットから選べる旅	オープンブックス0003	2000	SLG			
426	6日	戦国無双 立派な武将の物語 2 巻を愛する物語	バンダイ	4800	SHT	8.9817	7.33	
427	6日	戦国無双 立派な武将の物語 2 巻を愛する物語	エクスティング	5800	SLG		5.66	
428	6日	スーパースタイルファイターⅡ X	カプコン	5900	PUZ	8.421	7.33	
429	6日	ステークスウィッチャー	ザウルス	5800	ACT	8	6.33	
430	6日	ドラゴンクエストⅡ 冒険の巻	エニックス	4800	ETC			
431	6日	ハイパーデューエル	テクノソフト	5800	SHT	8.4482	6.33	
432	6日	バトルバスター	日本ビクター	5800	RAC	8.0086	7	
433	6日	マジック・バスター 音楽的旅 音楽的旅	EAV	5800/7000	SHT	7		マウス
434	13日	エース・ゼロ	WARP	6800	MOV	9.1182	9.66	
435	13日	エース・ゼロ 音楽的旅 音楽的旅	キャット	3900	Adv			16倍 マウス
436	13日	愛と死のロマンチックな旅 音楽的旅 音楽的旅	コナミ	4800	SHT	8.3888	8	
437	13日	出陣 音楽 大団円	キングレコード	5800	TAB		5.66	
438	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT		4.33	マウス、キーボード、ジョイスティック
439	13日	大運動会	インクイリメントP	5800	SLG	7.8551	6	
440	13日	大団円 音楽	セガ	5800	SLG			
441	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.8736	7.66	
442	13日	ディスクワールド	パブリックエントertainment/WBAET	5800	ADV	6		マウス
443	13日	パンパードラゴンⅡ &Ⅲ	セガ	5800	SHT			
444	13日	ファンキー・ファンタジー	日本興業	5800	RPG		5.66	
445	13日	ファンキー・ファンタジー 音楽的旅 音楽的旅	ミニニア	5800/8800	SLG	8.4814	6.33	
446	20日	アガネギル・スカー・リ・ス・ス	ヒューマン	5800	SLG		6.33	
447	20日	ウルトラマン 究極の巨人伝	バンダイ	7800	電機ACT		7	
448	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	8.9384	7	16倍 2
449	20日	永遠の巨人	コナミ	5300	TAB		6	
450	20日	m-音楽の旅	ネクスインターラクティブ	5800	SLG		5.33	
451	20日	キャンキャン・ビー・ブルミエール2	カノド	7500	ADV	8.6304	7	
452	20日	ジョーニング・ビー・ネーリヤー	ソニック	5800	RPG	8.7714	7	
453	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC		6.66	
454	20日	DX 日本特色旅行ゲーム	カノド	5800	TAB		5.33	
455	20日	NIGHTTRUTH "Mang"	カノド・スベ・カノド・カノド	5800	ADV		4.66	
456	20日	NISSAN PRESENTS オートバイ・イン・G.T.R	EAV	6200	RAC	7.2857	7	
457	20日	バーチャル戦国	日本物産	6800	SPT	8		マウス
458	20日	バトル・ゼロ・カノドの音楽の旅	タニモ	5800	TAB		5.66	
459	20日	もういちど	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ		6.66	
460	21日	FIGHTERS MEGAMIX	セガ	5800	電機ACT	8.3038	9.33	
461	26日	銀河の戦艦 音楽の旅 音楽の旅	ハードソン	3800	ETC	8.6886		音楽専用
462	27日	銀河の戦艦 音楽の旅 REMIX	ハードソン	6800	RPG	8.3846	8	
463	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV		6.33	
464	27日	アゲアゲの音楽の旅 音楽の旅	バンダイ	5800	ADV	5.66	4 5.66	

品名	価格	品名	価格
GAUSSIAN E	40	GAUSSIAN E	45
クークイバー	334	クークイバー	292
スズメ	439	スズメ	233
スズメ	441	スズメ	483
タイタロ	8	タイタロ	456
タイタロ	282	タイタロ	232
タイタロ	467	タイタロ	164
タイタロ	489	タイタロ	45
タイタロ	238	タイタロ	240
タイタロ	266	タイタロ	20
タイタロ	132	タイタロ	138
タイタロ	130	タイタロ	339
タイタロ	228	タイタロ	209
タイタロ	271	タイタロ	176
タイタロ	144	タイタロ	484
タイタロ	173	タイタロ	502
タイタロ	236	タイタロ	431
タイタロ	469	タイタロ	287
タイタロ	337	タイタロ	128
タイタロ	470	タイタロ	97
タイタロ	57	タイタロ	270
タイタロ	81	タイタロ	117
タイタロ	482	タイタロ	406
タイタロ	165	タイタロ	1
タイタロ	340	タイタロ	122
タイタロ	47	タイタロ	125
タイタロ	442	タイタロ	185
タイタロ	21	タイタロ	85
タイタロ	490	タイタロ	160
タイタロ	287	タイタロ	186
タイタロ	476	タイタロ	86
タイタロ	196	タイタロ	106
タイタロ	36	タイタロ	105
タイタロ	310	タイタロ	126
タイタロ	290	タイタロ	162
タイタロ	148	タイタロ	30
タイタロ	169	タイタロ	41
タイタロ	75	タイタロ	229
タイタロ	263	タイタロ	99
タイタロ	136	タイタロ	200
タイタロ	454	タイタロ	457
タイタロ	159	タイタロ	44
タイタロ	387	タイタロ	14
タイタロ	415	タイタロ	474
タイタロ	326	タイタロ	124
タイタロ	241	タイタロ	103
タイタロ	491	タイタロ	243
タイタロ	104	タイタロ	127
タイタロ	119	タイタロ	497
タイタロ	360	タイタロ	382
タイタロ	252	タイタロ	432
タイタロ	91	タイタロ	33
タイタロ	361	タイタロ	299
タイタロ	297	タイタロ	116
タイタロ	328	タイタロ	389
タイタロ	405	タイタロ	16
タイタロ	312	タイタロ	443
タイタロ	201	タイタロ	204
タイタロ	213	タイタロ	280
タイタロ	265	タイタロ	156
タイタロ	109	タイタロ	418
タイタロ	245	タイタロ	131
タイタロ	284	タイタロ	9
タイタロ	315	タイタロ	21

No.	発売日	タイトル	メーカー	16bit CPU	ゲーム機	開発会社	ROM容量	15年時
465	27日	大乱闘対戦ゲーム ストランジャメント	セガ	ARMZ	SMT	—	6	鉄
466	27日	大乱闘対戦ゲーム ストランジャメント	セガ	5800	SLG	—	7.33	—
467	27日	SEGA AGES 地下にイタダントール	セガ	4800	QZ	—	6.66	マルチ
468	27日	セガのゲーム 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	7.9636	—	—
469	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.6666	6.66	—
470	27日	ドラクエリマスター	セガ	5800	S-RPG	6.6326	8	—
471	27日	ドラクエリマスター SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.025	7.33	マルチ
472	27日	ドラクエリマスター スーパーディスク版	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	18用
473	31日	ドラクエリマスター 11 最強の魔王	SNK	—	—	8.6275	9	RAM
474	31日	ドラクエリマスター SEIGAISET	セガ	2865	強敵ACT	—	—	ゲーム見出し
97年1月発売ソフト								
475	10日	デジタルダンスダンスダンス	コナミ・インテリクティブ	5800	AUT	—	5.33	—
476	10日	DIGITAL DANCE REMIX - 音楽版	セガ	2800	ETC	7.9285	—	コンパニオン
477	10日	デジタルダンスダンスダンス	セガ	5800	強敵ACT	—	5.06	—
478	10日	ロードランナーエクストラ	パナソニック	4800	APU2	—	6	—
479	14日	ドラクエリマスター 11	パナソニック	6800	RPG	9	7.66	—
480	17日	ドラクエリマスター 11	パナソニック	5800	ACT	—	7.33	—
481	17日	タイムギャルズ 8000バヤ	エクスコ・デベロップメント	5800	ETC	—	6.33	—
482	17日	天竺地獄 音楽版	エクスコ	8800	ADV	—	5	—
483	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	—	6.33	—
484	17日	ハイパー3D ビンゴ	コナミ・インテリクティブ	5800	TAB	—	5.33	—
485	17日	ドラクエリマスター	パナソニック	5800	SMT	—	6	—
486	17日	ドラクエリマスター	パナソニック	5800	ACT	8.2931	—	—
487	24日	EVE Burst Error	ゲームアーツ・インテリクティブ	7800	ADV	9.3125	6.33	—
488	24日	SUPER CASINO SPECIAL	セガ	5800	TAB	—	6.33	マルチ
489	24日	ダイナマイト	セガ	5800	ACT	8.75	7.66	—
490	24日	ディテクタUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	9.9375	6.33	—
491	24日	TOUR RAIDERS トーナメント	ビクター・ビクターソフト	5800	ADV	—	6.66	—
492	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ボニー・キャニオン	4800	ETC	—	—	—
493	29日	ブラッドディスク 特別版 レースクイーン	SADA SOFT	3800	ETC	—	7	—
494	31日	嵐とクワン	セガ	6800	SLG	—	6	—
495	31日	3D バーストール ザ・マスター	パナソニック	5800	SPT	—	—	—
496	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	—	—	—
497	31日	BUG TORY	セガ	5800	ACT	—	6	—
498	31日	Fighting Illusion ~K-1 GRANDPRIX~	エクスコ	5800	強敵ACT	—	7	コンパニオン
97年2月発売ソフト								
499	7日	エリアS1	ソフトバンク	5800	SMT	—	6.66	鉄
500	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	—	6.33	—
501	7日	音楽100曲	EAV	5800	SMT	—	6.33	—
502	7日	はいばささささささ	パナソニック・インテリクティブ	6800	SLG	—	5	—

	ヒストリー・ワールド WIDE edition	416		My Best Friends ~スト・アンドリュース・女子学園~	207
	黒沙夜セーラム〜SuperS〜Various Emotion〜	417		マン・オブ・ワール	138
	黒沙夜ハラスティック〜ロウ・エン・ビ・ノック	248		マン・オブ・ワール 72	353
	ヒ・ビ・ノック〜ハラスティック〜ユニバーサル・ミュージック	269		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	413
	BIG HURT 〜ユニバーサル	305		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	PD ウルトラマンリンク	166		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	びんぽんキャナルのあまじゅん日誌	458		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	ピンボールグラフィティ	291		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	パワーアップ クリスマス	120		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	FIGHTER IN MELODY MIX	460		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Lighting Illusion ~ K-1 GRANDPRIX 一閃	489		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	ライオン・キング	329		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	ファイブ・オ'clock プレイング・バトル	83		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	ファイヤー・ボール・スリッパ 5 MEN SCRAMBLE	471		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	ファンキー・ファンタジー	444		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	ファンキー・ファンタジー	477		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	FIST	402		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	フィッシング・ボート	202		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	PIFA サッカー96	106		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	風見玉	397		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	風見玉	256		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	ブラスト・ウィンド	486		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	ブラ・クワイア	148		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	BLOOD FACTORY	419		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	ブルー・シート 春陽曲集	37		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	ブルー・シカゴ・ブルース	70		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru!	71		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru!	374		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru!	197		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru!	93		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 1 未収録	303		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 2 未収録	336		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 3 未収録	363		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 4 未収録	472		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 5 未収録	420		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 6 未収録	493		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 7 未収録	398		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 8 未収録	92		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 9 未収録	320		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 10 未収録	321		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 11 未収録	153		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 12 未収録	39		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 13 未収録	372		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 14 未収録	11		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 15 未収録	362		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 16 未収録	77		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 17 未収録	147		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 18 未収録	222		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 19 未収録	327		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 20 未収録	375		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 21 未収録	308		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 22 未収録	15		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 23 未収録	344		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 24 未収録	57		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 25 未収録	17		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 26 未収録	154		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 27 未収録	278		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 28 未収録	373		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 29 未収録	225		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 30 未収録	4		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 31 未収録	219		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 32 未収録	190		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319
	Break Thru! Vol. 33 未収録	364		マン・オブ・ワール 音楽家・マン・オブ・ワール	319



# N EW SOFT SCHEDULE

## 新作ソフト スケジュール

### スケジュール表の見方

【ジャンル】ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV…アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ…パズル/TAB…テーブル/A・RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/EDU…エデュテイメント/MOV…インテラクティブムービー/ETC…その他

【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー/マウス…シャトルマウス/マルチ…マルチターミナル6/アナログ…アナログミッドステーションスティック/ケーブル…対戦ケーブル/マルコン…セガマルチコントローラー/ツイン…ツインスティック/ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】18推…18歳以上推奨/②、3などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月	14日 サクラ大戦 花組通信	4,800円	セガ	ETC	ムービー 18推
	14日 新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	2,800円	セガ	ADV	
	14日 バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	5,800円	アクレイドジャパン	ACT	
	14日 天城無双	6,800円	クリップハウス	ADV	
	14日 だいな@あいらん	6,800円	ゲームアーツ	ADV	
	14日 ぶよぶよSUN	4,800円	コンパイル	PUZ	
	14日 クレオパトラフォーチュン	5,800円	タイトー	PUZ	
	14日 ROOMMATE ～井上涼子～	5,800円	データムポリスター	ETC	
	14日 DREAM SQUARE 雛形あきこ	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	14日 エレベーターアクションリターンズ	5,800円	ピンゴ	A・SHT	
	21日 SEGA AGES / ファンタジーゾーン	3,800円	セガ	SHT	
	21日 WWF In Your House	5,800円	アクレイドジャパン	SPT	
	21日 三國志バリューセット	12,800円	光栄	SLG	
	21日 信長の野望バリューセット	11,800円	光栄	SLG	
	21日 ZAP! SNOW BOARDING TRIX	5,800円	ボニーキャニオン	SPT	
	21日 重装機兵レイノス2	6,800円	メサイヤ	ACT	
	28日 SEGA AGES / メモリアルセレクション Vol.1	4,800円	セガ	PUZ/ACT	
	28日 NBA JAM エクストリーム	5,800円	アクレイドジャパン	SPT	
	28日 Space JAM (スペースジャム)	5,800円	アクレイドジャパン	SPT	
	28日 首都高バトル97	5,800円	イマジニア	RAC	
	28日 ふしぎの国のアンジェリーク	5,800円	光栄	TAB	
	28日 パネルティアストーリー ケルンの大冒険	6,200円	翔泳社	RPG	
	28日 ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	6,800円	T&Eソフト	SLG	
	28日 天地無用! 連続必殺	6,800円	パイオニアLDC	PUZ	
	28日 続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	A・PUZ	
	28日 キューパトラ	5,800円	やのまんゲームズ	格闘PUZ	
	下旬 NIGHT TRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ集	2,980円	ソネット・コンピュータエンタテインメント	ETC	
3月	7日 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6,800円	セガ	ADV	18推 マルチ ツイン ハンドル、マルコン
	7日 WORMS	5,800円	アイマックス	SLG	
	7日 ヘンリーエクスポローラーズ	5,800円	コナミ	SHT	
	7日 GAME WARE Vol.4	2,980円	セガ	ETC	
	7日 PLANET JOKER	5,800円	エンタテインメントナック	SHT	
	7日 機動戦士ガンダム外伝 戦艦かえし書	4,800円	バンダイ	SHT	
	14日 マンクスTT-スーパーバイカー	5,800円	セガ	RAC	
	14日 きゅー爆っく	5,800円	アクレイドジャパン	ACT	
	14日 爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	
	14日 AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	14日 アドヴァンストV.G. (通常版)	6,800円	TGL	格闘ACT	
	14日 アドヴァンストV.G. (ジグソーパズル込み初回限定版)	7,800円	TGL	格闘ACT	
	14日 機銃クラシックロード	5,800円	ヒコク・ヒコクソフト	SLG	
	14日 スタンバイ Say You!	5,800円	ヒューマン	ADV	
	14日 Jリーグビクトリーゴール97	5,800円	セガ	SPT	
	15日 実戦パチスロ必勝法4	5,800円	サミー工業	TAB	
	20日 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	6,800円	セガ	SLG	
	20日 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	2,800円	コナミ	ETC	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	20日 神風拳	5,800円	ザウルス	格闘ACT	SANKYO FF対応 2 RAM RAM 限定販売 ビデオつき ② RAM RAM マウス
	20日 SANKYO FF	5,800円	ディー・エヌ研究所	周辺	
	20日 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	5,800円	ディー・エヌ研究所	ETC	
	20日 ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	21日 ザ・コンビニ～あの街を独占せよ～	5,800円	ヒューマン	SLG	
	27日 Civilization 新世界七大文明	5,800円	アスミック	SLG	
	28日 サクラ大戦 花組対戦コラムス	5,800円	セガ	PUZ	
	28日 太平洋の嵐2 疾風の雄鷲	6,800円	イマジニア	SLG	
	28日 太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	
	28日 ウルフファンゴ 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A・SHT	
	28日 メタルスラッグ	5,800円	SNK	A・SHT	
	28日 メタルスラッグ (拡張RAM同梱版)	7,800円	SNK	A・SHT	
	28日 センチメンタル・グラフィティファーストウィンドウ	2,980円	NECインターチャネル	ETC	
	28日 ★SSアドベンチャーパック 七つの秘蔵とMYST	8,800円	光栄	ADV	
	28日 三國志孔明伝	7,800円	光栄	SLG・RPG	
	28日 大航海時代II	6,800円	光栄	SLG・RPG	
	28日 実戦パチスロ必勝法TWIN	5,800円	サミー工業	ETC	
	28日 パズルポブル3	5,800円	タイトー	PUZ	
	28日 モンスターライダー	5,800円	ダットジャパン	PUZ	
	28日 ファーランドストーリー～破亡の書～	6,800円	TGL	S・RPG	
	28日 プロ野球 グレイテストナイン97	5,800円	セガ	SPT	
	下旬 KING THE SPIRITS 2	5,800円	アトラス	RAC	
	下旬 ゲーム天国	5,800円	ジャレコ	SHT	
	下旬 ゲーム天国豪華パック	7,800円	ジャレコ	SHT	
	下旬 BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ/ESP/データムポリスター/メディア	ETC	
	下旬 BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ	9,800円	セガ/ESP/データムポリスター/メディア	ETC	
	下旬 ボイスアイドルマックス～プールパーティー～	6,800円	データムポリスター	TAB	
	下旬 機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	6,800円	バンダイ	ACT	
	下旬 マジカルネッパーズ	6,800円	バンダイ	ACT	
	未定 新海底軍艦～鋼鉄の強敵～	6,800円	アスキー	SLG	
	未定 X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定 サイバーボットフルメタルジャケット (通常版)	5,800円	カプコン	格闘ACT	
	未定 サイバーボットフルメタルジャケット (拡張RAM同梱版)	7,800円	カプコン	格闘ACT	
	未定 フィッシング甲子園II	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定 マリオ武者野の超格闘	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定 卒業 Crossworld	5,800円	小学館プロダクション	ADV	
	未定 クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定 リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	SLG	
	未定 GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定 CRITICOM (ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	未定 幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT	
	未定 エクスファンタジーストリーズ ギ・ファーストボリューム	5,800円	メディアワークス	RPG	
4月	4日 クォヴァディス2～部室強豪オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG・RPG	RAM RAM マウス
	4日 アンジェリーク Special 2	7,800円	光栄	SLG	
	4日 ゲーム日本史～革命児 織田信長～	6,800円	光栄	EDU	
	4日 ダークハンター～上 異次元学園～	6,800円	光栄	EDU	
	11日 東京 SHADOW	8,800円	タイトー	MOV	
	18日 雀神 バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
	25日 龍の五十年	6,800円	イマジニア	ADV	
	25日 キャスパー	5,800円	インタープレイ/EAV	ACT	
	25日 ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	25日 わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	
	25日 わくわく7 (拡張RAM同梱)	7,800円	サンソフト	格闘ACT	
	25日 ファンタステップ	5,800円	ジャレコ	ADV	
	25日 デジグ アクアワールド	4,800円	増田進コーポレーション	PUZ	
	25日 デジグ TIN TOY	4,800円	増田進コーポレーション	PUZ	
	下旬 GROOVE ON FIGHT	未定	アトラス	格闘ACT	
	下旬 御意見無用 Anarchy in the NIPPON (仮称)	5,800円	メディアミューズ	格闘ACT	
5月	未定 クロウ	5,800円	アクレイドジャパン	ACT	③ RAC・RPG
	未定 ブラック ドーン	5,800円	ヴァージン	SHT	
	未定 新テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	未定 超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT・PUZ	
	未定 actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定 インバクトレーシング	未定	コナツパジャパン	A・RAC	
	未定 WARA WARS 激突! 大軍団バトル	未定	翔泳社	SLG	
	2日 THE UNSOLVED (ジ アンソルブド)	7,800円	ヴァージン	ADV	
	9日 ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	6,800円	アスクパブリッシング	ADV	
	9日 フリートークスタジオ ～マリの筑まなまおしゃべり～	5,800円	メディア	ADV	
	下旬 ゼロヨンチャンプ DooZy-J	6,800円	エンタテインメントメディアアリング	RAC・RPG	
	未定 ブラドルDISC キャンペーンガール97	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	未定 エーペルージュ	6,800円	タカラ	SLG	
	未定 ★BREAK POINT	6,800円	バック・イン・ソフト	SPT	
	未定 忍術ジャッキー丸くん 鬼新忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	



発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月	未定	5,800円	アーケシステムワークス	格闘ACT	
未定	★Cat the Ripper〜13人目の探偵士〜	未定	トンキンハウス	ADV	
9月	未定	未定	日本MMテクノロジー	ADV	
未定	ファンズフォルム(仮称)	未定	アクレイムジャパン	格闘ACT	
未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	未定	RAM
未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
未定	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	
未定	バイオハザード	5,800円	カプコン	ETC	
未定	ゲーム日本史〜天下人 秀吉と京康〜	6,800円	光栄	EDU	
未定	ダークハンター〜下 妖魔の森〜	6,800円	光栄	EDU	
未定	提督の決断III	9,800円	光栄	SLG	
未定	機軸戦艦ナデシコ やっぱり最後は【愛が勝つ】?	5,800円	セガ	ADV	
未定	IXXIM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
未定	SKULL FANG〜空牙外伝〜	5,800円	データイースト	SHT	
未定	デジタルアンジュ-電脳天使SS-	5,800円	電脳通信メディア	ADV	
未定	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	6,800円	バンダイビジュアル	ACT	
未定	オペレス〜プロジェクト・オスカーを運行せよ!〜	6,800円	BMGジャパン/MATNET	ADV	
未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S・RAC	
未定	ボディーバイオニクス〜驚異の宇宙人 人体〜	5,800円	メディアクエスト	ACT	
未定	コマンド&コンカー	6,800円	セガ	SLG	2
未定	スカイターゲット	未定	セガ	SHT	
未定	デザエモン2(DEZA2)	未定	アテナ	SHT	
未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S・RPG	
未定	★ルナシルバースターストーリー-MPEG版(仮称)	未定	角川書店	RPG	
未定	実況パワフルプロ野球97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
未定	ヴォイスステーション Part 1	未定	ソネット・コンピュータ エンタテインメント	ETC	ムービー
未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
未定	JリーグGO GO ゴール(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
未定	カオスシード	未定	ネーランドカンパニー	SLG	
未定	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	未定	バック・イン・ソフト	PUZ	
未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	未定	マイクロキャビン	RPG	2
未定	CROC!(仮称)	未定	メディアクエスト	A・ADV	
夏	未定	9,800円	アウトリガー工房	ADV	8
未定	ファンタズム	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	麻雀青天井(仮称)	未定	FPS	育成SLG	
未定	★プリズムポート(仮称)	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	コナミ	SLG	
未定	エンジェルグラフィティ〜おんなへのプロフィール〜(仮称)	未定	コナミ	ADV	マウス
未定	〜ときめきメモリアルドラマシリーズVol1〜紅色の青春	未定	サンソフト	SLG	
未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	ADV	
未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	シーズア/イマジニア	ADV	18歳
未定	DESIRE〜青徳の錬金〜	未定	システムコム	ACT・ADV	
未定	フェイクダウン	未定	BMGジャパン/MMS	ACT	
未定	タンク(仮称)	未定	メディアクエスト	SHT	
未定	レイヤーセクションII(仮称)	未定	メディアクエスト	育成SLG	
未定	陣 Evolution(仮称)	未定	メディアクエスト	育成SLG	
未定	リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC	2
秋	未定	6,800円	メディアクエスト	SLG	
未定	HOP STEP あいどる	5,800円	シグナルライト	PUZ	
未定	RENSA-恋語-	6,800円	トミー	ADV	
未定	怪盗セイント・テール	5,800円	BPS	A・RPG	
未定	HERC'S ADVENTURES	3,800円	ビテオシステム	ETC	
未定	DREAM SQUARE 山田まりや	未定	777・ビジュアル・ノベル	ACT・SLG	
未定	メックウォーリア2	未定	NECインターチャネル	SLG	
未定	センチメンタル・グラフィティ	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	コナミ	ACT	
未定	デッドリースカイ(仮称)	未定	コナミ	RAC	
未定	モトクロス(仮称)	未定	サクセス	SHT	
未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
未定	コットン2	未定	スティンク	RPG	
未定	III/XXXIII	未定	ソフトオフィス	SLG	
未定	幻の魚 [The Phantom Fish]	未定	トレジャー	ACT	
未定	シルエットミラージュ	未定	バイオニアLDC	A・RPG	
未定	FARADOON〜THE LEND of DRAGON CASTLE〜	未定	ハドソン	SLG	
未定	銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜	未定	マップジャパン	ETC	
未定	オリンピア山佐 バースルバースロII	未定	セガ	ACT	2
未定	mr. BONES	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
未定	スノーQueen	5,800円	ヴァージン	SHT	
未定	逆転舞	5,800円	インタラクティブ	SHT	
未定	BLAM! マシンヘッド	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	卒業 S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB	
未定	3Dウルトラピンボール	3,800円	ソフトバンク	ACT	
未定	オフロード	未定	未定	未定	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
未定	エア・コマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
未定	量	未定	セカ	SHT	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セカ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セカ	格闘ACT	
未定	HEART OF DARKNESS	未定	セカ	ACT	
未定	ラストブロンクス 東京番外地	未定	セカ	格闘ACT	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シー	TAB	
未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
未定	ロックマンX4	未定	ウイネット	SLG	
未定	テニス(仮称)	未定	エス・ビー・エス	SPT	
未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV・SLG	18歳 マウス
未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	魔法少女プリティサミー	未定	NECインターチャネル	ADV	
未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
未定	大戦略-STRONG STYLE-	未定	OZクラブ	SLG	
未定	神闘 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
未定	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズVer97〜	未定	KAZe	TAB	
未定	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode1 1月の神闘	未定	カプコン	ADV	
未定	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode2 2月の神闘	未定	カプコン	ADV	
未定	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode3 3月の神闘	未定	カプコン	ADV	
未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
未定	グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲームアーツ	RPG	
未定	バーチャパーク THE FISH	未定	光栄	ETC	
未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
未定	★ときめきメモリアル対戦とつかえだま	未定	コナミ	PUZ	
未定	ブラドル DISC Vol.4 黒田美礼	未定	SADA SOFT	ETC	
未定	真闘対局図鑑 蒼仙伝	未定	J・ウィング	TAB	
未定	ぶるん! with シェイプUP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
未定	現代大戦略 Sinks(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
未定	魔法学園LUNAR!	未定	スタジオ アレックス	RPG	
未定	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
未定	★マジカルドロップ3〜とれたて増刊号〜(仮称)	未定	データイースト	PUZ	
未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
未定	My Dream〜オンエアが待てなくて〜	未定	日本クリエイイト	SLG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SO(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
未定	ロッククライミング 糸島雄への挑戦ヒマラヤ篇	未定	NETYOU	SLG	
未定	大江戸ルネッサンス	未定	バック・イン・ソフト	SLG	
未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A・PUZ	
未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
未定	MARICA〜真実の世界〜	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
未定	バブルシンフォニー	未定	ピング	PUZ	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエディション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの誓い	未定	レイ・フォース	RPG	



ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移転を希望するチーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1, 2, 3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。





1996

# SEGA SATURN MAGAZINE GRAND PRIX

セガサターンマガジン  
グランプリ

'95・12・1～'96・11・29

PART1

昨年のセガサターンソフト最高の栄冠はどのソフトに!? 年に1度サタマガ恒例の最大ショーを前後編でお送りするぞ!

応募総数

19581 通

今回発表部門

最優秀女優賞

最優秀男優賞

最優秀移植作品賞

最優秀グラフィック賞

最優秀音楽賞

最優秀シナリオ賞

最優秀演出賞

最優秀パッケージアート賞

セガール賞



サクラ旋風  
吹き荒れる!!



# 最優秀女優賞

画面を彩る女性キャラ。その頂点に立ったのは、大ブレイクしたあの娘だ。

## 1位 真宮寺さくら

### 1位受賞喜びの言葉

初めてメインスタッフとして参加したゲームで、このような賞をいただける作品に関われて大変うれしく思います。

これもスタッフ全員の努力の賜物です。

個人的に藤島先生のキャラクターの魅力をできるだけ皆さんに伝えられるようにと努力したつもりです。

皆さん応援ありがとうございました。(松原秀典)



さくらに投票してくれた皆さん、心から、どうもありがとうございます!これからは、あなたの胸に可憐に、たくましく咲き誇るさくらを。(横山智恵)



順位	得票数	キャラクター名	作品名
1	569	真宮寺さくら	サクラ大戦
2	148	サラ・ブライアント	バーチャファイターシリーズ
3	105	クラリス・シンクレア	ナイツ
4	90	ハニー	ファイティングバイバース
5	75	藤崎詩織	ときめきメモリアル
6	56	神崎すみれ	サクラ大戦
7	47	季紅蘭	サクラ大戦
8	46	マリア・タチバナ	サクラ大戦
9	30	ルーナ	LUNAR THE SILVER STAR STORY
10	27	パイ・チェン	バーチャファイターシリーズ
11	26	春日野さくら	ストリートファイターZERO2
12	23	レイ・レイホウ	真・女神転生 デビルサマナー
13	21	フェイーイエン	電脳戦機バーチャロン
14	20	アイリス	サクラ大戦
15	13	ルナ	ラングリッサーII

## 2位 サラ・ブライアント



昨年の女王、サラもさくらの前には大差の2位という結果に終わってしまった。今回はメガミックスでのノミネート。巻き返すか?

## 3位 クラリス・シンクレア



僅差で迫るハニーを振りきってベスト3に食い込んだクラリス。クリスマスナイツでは、かわいいサンタ姿(?)を見せてくれていた。

96年度 チェーシック!!

## サクラ旋風吹き荒れる!

昨年同様、3Dキャラがひしめく上位陣。その中で2Dキャラのさくらが独走、栄冠を勝ち取った。「サクラ大戦」からは、他にも4人がランクイン。サクラ



吹雪が舞い踊る結果となった。「ときメモ」のヒロイン、藤崎詩織もさくらや3Dキャラの牙城を崩せず、エヴァ人気も今年度は浸透しなかったようだ。来年の傾向は、はたして?

# 最優秀男優賞

抱かれない男優1は果たして? (ウソ) 激戦の末、トップに輝いたのは……。

## 1位 ジャッキー・ブライアント

### 1位受賞喜びの言葉

大変うれしいです。去年も1位でしたが、シリーズを通して人気があるというのは、すごく幸せなキャラだと思いますね。

バーチャ1のイメージを残した1Pよりも、皮ジャンの2Pの方が、やはり人気が高いようですが、これはたまたまあるスタッフが「皮ジャンが似合うんじゃないか」と言ったのがきっかけだったんです。機会があれば、また使ってみたいキャラですね。



「バーチャファイター」シリーズでメインデザイナーをつとめたAM2研の伊崎和宏氏。「ジャッキー」は、来年も狙える。

順位	得票数	キャラクター名	作品名
1	230	ジャッキー・ブライアント	バーチャファイターシリーズ
2	179	大神一郎	サクラ大戦
3	119	ナイツ	ナイツ
4	87	結城晶	バーチャファイターシリーズ
5	84	ジョナサン・イングラム	ボリスノーツ
6	83	華峰京	K.O.Fシリーズ
7	80	八神庵	K.O.Fシリーズ
8	52	ベプシマン	ファイティングバイバース
9	36	エリオット・エドワーズ	ナイツ
10	31	パン	ファイティングバイバース
11	28	アレス	ルナシルバースターストーリー
12	22	リオン・ラファール	バーチャファイターシリーズ
13	21	ティハルト・クラウス	ラングリッサーII
14	19	健シンジ	新世紀エヴァンゲリオン
15	18	葛城キョウジ	真・女神転生 デビルサマナー

## 2位 大神一郎



プレイヤーの分身となる帝国華撃団花組隊長。6人のかわいい女の子に囲まれるうらやましいキャラ。彼にその自覚はある?

## 3位 ナイツ



ゾニックに続くセガのイメージキャラクターとなるべく生まれた? ナイツ。夢の世界の住人だ。未来はクリスマスバージョンで?

96年度 チェーシック!!

## バーチャ広告の効果は?

ジャッキーがV2を飾った男優賞。大神一郎は2位に終わり、さくらとのダブル受賞はならず。格闘ゲームのキャラが強い傾向は相変わらずだが、VFシリーズ一色だった昨年よりもバラエティに富んだ結果といえよう。バーチャ広告として「VFキッズ」の次に登場した「FV」のベプシマン、旬



「VF」のベプシマン。旬なところラングリンしたが効果はあった?

「FV」のベプシマン。旬なところラングリンしたが効果はあった?



# 最優秀移植作品賞

サターンと業務用基盤のハードルを越え、ファンの期待に応えた作品は?

## 1位 ザ キング オブ ファイターズ'95



### 1位受賞喜びの言葉

SNKのサターン移植第1弾ソフト、そしてアーケードで多くの人に遊んで頂いている作品ということで、とにかく完全移植を目標に頑張りました。初めて開発からROMが来た時は社内でもビックリするくらいのデキで、あの時の衝撃は忘れられないものがあります。もちろんTARSの力は大きかったですね。これからはオリジナル要素を充実させるよう頑張ります。



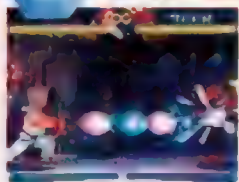
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」は、アーケード版から移植された作品ですが、移植版では、オリジナル要素を加えています。また、移植版では、オリジナル要素を加えています。

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	3144	KOF'95	SNK
2	2817	ストリートファイターZERO2	カプコン
3	2636	バーチャファイター2	セガ
4	1576	電脳戦機バーチャロン	セガ
5	930	ファイティングバイバース	セガ
6	603	西暦1999 ファラオの復活	BMSビクター/ロボトミー
7	336	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ
8	276	ストリートファイターZERO	カプコン
9	198	ときめきメモリアル~forever with you	コナミ
10	181	野々村病院の人々	エルフ
11	172	ポリスノーツ	コナミ
12	146	SEGA AGES/アフターバーナー	セガ
13	138	同級生~if~	NECインターチャネル
14	133	SEGA AGES/アウトラン	セガ
15	121	SEGA AGES/スペースハリアー	セガ

### 絶対 完全移植!

初めてのサターンソフト開発であることやオリジナルの容量が膨大であるにも関わらず、ネオジオファンの期待に応え、ネオジオゲームの本当の面白さをサターンユーザーにわかってもらうには「完全移植」しかない。開発にとっては厳しい課題を抱えての移植作業でしたが、このような賞を頂き、苦勞が報われたと思います。本当にありがとうございました。

## 2位 ストリートファイターZERO2



まさに完全移植といえるデキ。業務用「ALPHA」の隠しキャラが使えるなど、単なる「移植」に留まらぬ追加要素もうれしいところ。

## 3位 バーチャファイター2



「VF2」を家庭で遊びたい。そんな格闘ファンの夢を実現した一作。チームバトルモードなど、オリジナル要素も満載されている。

'96年度 チェーシック!!

### 業務用との差別化もキーに

上位3作品の得票数は、ほぼ横一線。凄まじい激戦区となったTARS使用の「KOF」に対し、「ZERO2」はCD単体での移植。この点は評価したい。「VF2」は3位ではあるが、これほどのロングヒットを続けたことは見事。他のランクインしているソフトにも言えるが、家庭用アレンジという要素も評価されたのではないだろうか。

# 最優秀グラフィック賞

日々進化するCG技術を駆使。「美しさ」への評価を受けた作品はこれだ!

## 1位 バンツァードラグーン ツヴァイ



### 1位受賞喜びの言葉

続編ということで、1から2へ、どれだけ差がつけられるか、というのが大変でした。ですが、「1」からの1年間で生物的な動きなどかなりの技術力がついてまして、今回それをそのまま出し切ることができたと思っています。まあそろそろポリゴンゲームも見慣れてきたので、今年は「またこんなことができるんだ」という驚きをみんなに味わわせてあげたいですね。(吉田)



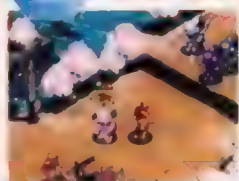
「バンツァードラグーン ツヴァイ」は、MODEL3とCG技術を用いて、グラフィックの美しさを追求しています。また、グラフィックの美しさを追求しています。

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	3368	バンツァードラグーンツヴァイ	セガ
2	3325	サクラ大戦	セガ
3	1809	同級生~if~	NECインターチャネル
4	1034	NIGHTS (ナイツ)	セガ
5	982	ストリートファイターZERO2	カプコン
6	767	ファイティングバイバース	セガ
7	474	バーチャファイター2	セガ
8	413	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ
9	267	電脳戦機バーチャロン	セガ
10	233	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店
11	181	ヴァンパイア ハンター	カプコン
12	179	ポリスノーツ	コナミ
13	164	野々村病院の人々	エルフ
14	129	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ
15	95	機動戦士ガンダム外伝I	バンダイ

### 見た目のインパクトのすごさ

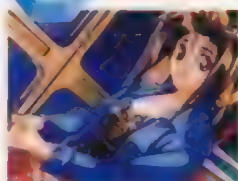
「バンツァードラグーンからツヴァイに至るまで、一番重視したのは見た目のインパクトをいかに上げるかということでした」と語る開発チーム。そのために、CGのグラフィック的な質感だけでなく、視点の見せ方をどのようにするかという部分で、かなりの研究が重ねられたという。そろそろ次の新作も出てきそうなチームアンドロメダは今年も注目だ。

## 2位 サクラ大戦



アニメーションの画質、作画レベルともにハイクオリティ。光武発進のムービーや、シミュレーションの背景のCGも一見の価値あり。

## 3位 同級生if



高解像度モードの採用により、竹井正樹氏の微妙なタッチを再現。氏の描く美少女キャラを、より魅力的にモニターへ映し出した。

'96年度 チェーシック!!

### 目を見張る技術向上

サターンのグラフィック技術、特に動画技術の向上には目を見張るものがあったこの1年。かたや3Dかたや2Dの最上位ともいえるベスト2作品は票差もホンのわずかでどちらが最優秀でもおかしくなかった。また、「ガングリ」は初のビデオカード対応作。サターンの拡張機能、懐の深さを思わせる1作だった来年度も激戦を期待。



# 最優秀音楽賞

CDといえば、やはり音楽。媒体の特性を生かし、効果的に使った作品は？

## 1位 NIGHTS(ナイツ)



A-LIFEシステムを導入し、プレイすることによりBGMやエンディングソングが変わる「ナイツ」。音楽に並々ならぬこだわりを持って作られた作品といえよう。

### 1位受賞 喜びの言葉

「ゲームの音楽の将来を考えて、かなり実験的な試みをしたのがナイツです。それでいて、こういうふうには評価していただけたということは、すごく嬉しく思いますね。(稲谷)」「SEひとつでも、ゲームとの関わりを深く持つようにしたかった。そういうつながりをこれからもどんどん出していきたいと思っています(幸崎)」スタッフの努力が実った一瞬だ。



ズラリと集まったソニックチームのサウンド担当の面々。サウンドの可能性を見せてくれた作品。

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	6443	NIGHTS (ナイツ)	セガ
2	5539	サクラ大戦	セガ
3	741	バンツァードラグーンツヴァイ	セガ
4	422	ファイティングバイバース	セガ
5	345	バーチャファイター2	セガ
6	293	ドラリアス外伝	タイトー
7	250	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ
8	215	電脳戦機バーチャロン	セガ
9	181	リンクル・リバー・ストーリー	セガ
10	155	ポリスノーツ	コナミ
11	121	SEGA AGES/アウトラン	セガ
12	73	ヴァンパイア ハンター	カプコン
13	70	ときめきメモリアル~forever with you	コナミ
14	64	ラングリッサーII	メサイア
15	60	セクシーパロディウス	コナミ

### ゲーム開発者の真価が問われた年

最近、ゲーム業界にもプロの音楽家が進出し、ゲーム開発の音楽担当者の立場が難しくなってきたと言える。そんな中、モノをいうのは開発者ゆえのアイデアの深さ。ナイツのサウンドはそんな象徴と言えそうだ。



Xマウスではアイデア開発の佐々木さん

## 2位 サクラ大戦



音楽は田中公平氏。ゲームのオープニングや、各キャラの歌を収録したCDのセールスも好調。「歌劇団」の名に恥じぬ名曲揃いだ。

## 3位 バンツァードラグーンツヴァイ



独特の世界観と見事にマッチした楽曲が光る。「I・II」バックも発売されたことだし、前作とまとめて聴いてみてはいかが？

'96年度 チェーック!!

### カラオケになるまでの人気が!

エンディングのメインテーマ「DREAMS DREAMS」も好評な「ナイツ」が堂々の首位。セガカラでオープニング、エンディングが唄える「サクラ大戦」は2位。

3位以下はこの2作品から大きく引き離される結果となった。11位の「アウトラン」は、業務用の頃から音楽に定評があった作品。音楽目当てに手に入れた人もいるのでは？

# 最優秀シナリオ賞

どれだけストーリーに引き込まれるか…。それもすべてはシナリオ次第。

## 1位 サクラ大戦



ところで、黒之皇会ってなんでも、徳川の隆興で政府転覆が目的らしいで。

### 1位受賞 喜びの言葉

ありがとうございますと自分を褒めてあげたい、とは言いません。反省しきりの日々、酒浸りの日々……。けれど、この受賞をきっかけに1人の人間として立ち直りたいと思います。ありがとうございました(まじめ)。(あかほりさとる)



シナリオを担当されたあかほりさとる先生。「サクラ大戦」では世界観を構築し、その魅力を全10話に展開するという難関をクリアされたことだ。

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	8890	サクラ大戦	セガ
2	1585	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店
3	930	野々村病院の人々	エルフ
4	749	NIGHTS (ナイツ)	セガ
5	690	ポリスノーツ	コナミ
6	672	ラングリッサーII	メサイア
7	586	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス
8	250	バンツァードラグーンツヴァイ	セガ
9	121	ダークセイバー	クライマックス
10	103	同級生if	NECインターチャール
11	78	新世紀エヴァンゲリオン	セガ
12	75	ドラゴンフォース	セガ
13	72	機動戦士ガンダム外伝I	バンダイ
14	57	機動戦士ガンダム	バンダイ
15	54	スナッチャー	コナミ

### 予定では全13話だった

「サクラ大戦」は開発当初全13話だった、というのは有名な話。これはアニメの1クール(13話)を意識した作りによるもので、最終的に全10話構成になったわけだ。9話からの急展開は、実はこういった経緯がある。しかし、ストーリー自体はなんら違和感もなく、さらにプレイヤーを釘付けにしたのは、先生のシナリオの巧みさによるところが大きい。

## 2位 LUNAR SILVER STAR STORY



メガドライブで発売されていた作品のリニューアルだが、シナリオの充実度は前作の比ではない。メガドラ版はあらずじ、という人も。

## 3位 野々村病院の人々



1回のプレイでは真犯人へとたどり着くのは非常に困難。しかし、練り込まれたシナリオが、プレイ意欲をかきたててくれる。

'96年度 チェーック!!

### 異業種間交流は難しい?

まさに「サクラ大戦」の独壇場であったシナリオ賞。RPGやアドベンチャーが多くランクされる中、「ナイツ」「バンツァー」とアクション性を前面に打ち



出した作品の健闘が光った。作家の竹本健治氏が「原案の『月下露幻譚』が惜しくも16位。ミステリータッチのアドベンチャーとして話題になったが、順位は奮わなかった。



# 最優秀演出賞

作品の味付けを左右する演出。多くの人を魅了したのはどの作品の演出?

## 1位 サクラ大戦



セガの桜の追い風に乗り、ブッチギリで栄冠を勝ち取った「サクラ」。特撮やアニメの手法を多用、ツボを押さえた演出がキラリと光った作品だ。

### 1位受賞 喜びの言葉

各セクションの責任者、スタッフが、すごくレベルの高い方々で、この賞がいただけたのも「サクラ」に関わってくれた方、全員に対していただけたものと理解しています。(金子良馬)  
関係者全員と喜びを分かち合いたいです。「サクラ」を内側から支えてくれた方々、選んでくれた読者の皆さん、ありがとうございました。(森田直樹)



最後まで「サクラ」を全員の力で作り上げた。この受賞の喜びと、この受賞に感謝していた金子と森田氏。

順位	得票数	作品名	メーカー名
1	6383	サクラ大戦	セガ
2	2119	ポリスノーツ	コナミ
3	1628	NIGHTS (ナイツ)	セガ
4	844	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ
5	586	ファイティングバイバース	セガ
6	233	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店
7	215	同級生~if~	NECインターチャネル
8	210	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス
9	190	ラングリッサーⅢ	メサイア
10	164	電脳戦機バーチャロン	セガ
11	155	ときめきメモリアル~forever with you	コナミ
12	138	機動戦士ガンダム外伝I	バンダイ
13	121	新世紀エヴァンゲリオン	セガ
14	120	野々村病院の人々	エルフ
15	95	機動戦士ガンダム	バンダイ

### 開発スタッフからの声

開発スタッフ全員の代理として、ユーザーの皆さんには御礼を申し上げたいと思います。数あるソフトの中で受賞できたっていうのは、スタッフ全員すごく喜んでおります。(伊東)



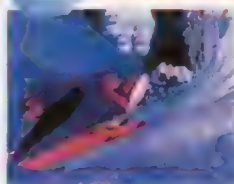
セガの開発ディレクターとして参加した伊東氏。

## 2位 ポリスノーツ



心憎いほどの細かい演出がウリ。セリフの音声出力の有無、ムービーの長さや静止画との使い分けなど、監督の意図したものだ。

## 3位 NIGHTS(ナイツ)



独特の浮遊感など、感性にうったえかける演出がすばらしい。ナイツの変身能力や、自然界のものの再現など、夢の世界の構築も見事。

'96年度 チェーシック!!

### 原作を生かす試み

「サクラ大戦」が圧倒的支持を獲得。余裕で1位をゲットした演出賞。12位に顔を出している「機動戦士ガンダム外伝I」は、ファーストガンダムと同じ時代で展開。オリジナルストーリーながら原作の奥意を出そうとする演出が感じられる。戦闘シーンもアニメさながら。上位進出はなかったが、評価したい作品だ。



コクピットからの視点は、まさにパイロット気分。

# 最優秀パッケージアート賞

ゲーム画面より、人の目に触れる機会が多いパッケージ。その評価は?

## 1位 サクラ大戦



セガの桜の追い風に乗り、ブッチギリで栄冠を勝ち取った「サクラ」。特撮やアニメの手法を多用、ツボを押さえた演出がキラリと光った作品だ。

### 1位受賞 喜びの言葉

このパッケージイラストを描くにあたって一番気を使ったところは、「目」です。——というより、これは常に気を使っている部分なんです。目が意志を伝えるのに、重要な役割を果たしているからなのです。いい目のキャラクターを描こう。それが私の信条です。パッケージは、その商品の顔になる部分。まず、買う人とする人が一番最初に目にします。だから、ファースト・インプレッション賞ともいえるこの賞をいただけたことは、本当に光栄です。買う人と、さくらの目の間で、なにかが伝わったかもしれない——と思えるから。最後に、パッケージに関わった人々を代表して、ありがとうございました。(藤島康介)



順位	得票数	作品名	メーカー名
1	8554	サクラ大戦	セガ
2	1774	NIGHTS (ナイツ)	セガ
3	1584	ときめきメモリアル~forever with you	コナミ
4	525	機動戦士ガンダム外伝I	バンダイ
5	465	ラングリッサーⅢ	メサイア
6	448	電脳戦機バーチャロン	セガ
7	353	ポリスノーツ	コナミ
8	351	SEGA AGES/スペースハリアー	セガ
9	301	バーチャファイター2	セガ
10	233	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ
11	129	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe
12	121	KOF'95	SNK
13	118	ファイティングバイバース	セガ
14	112	バーチャコップ2	セガ
15	69	ストリートファイターZERO2	カプコン

### サターンに藤島先生見参!!

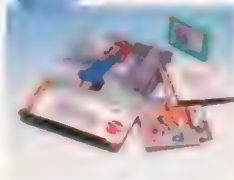
藤島先生と言えば「逮捕しちゃうぞ」、「ああっ女神さまっ」で記録的なセールスを誇る漫画家である。この人気漫画家が飾ったジャケットはサターンソフトとしても貴重であり、偉業のことも言えるのではないだろうか。先生の描いた豊剣荒鷹を抜き、見栄きりをしたさくらのジャケットを見ただけで、思わず手に取ってしまった人も多いことだろう。

## 2位 NIGHTS(ナイツ)



サターン販売300万台突破キャンペーンとして、マルコンが同梱された限定版。こちらも品切れ店続出だったらしい。

## 3位 ときめきメモリアル forever with you



スペシャル版、デラックス版と2種類のパッケージで登場。それぞれ特典が違うので、両方買っちゃうマニアもいたとか……。

'96年度 チェーシック!!

### 同梱パックの今後

この部門も「サクラ大戦」が完全独走状態でトップ。怒涛の強さを発揮した。「ナイツ」「スペースハリアー」は、対応周辺機器の同梱パックが話題を呼んだ作品。ところが「バーチャロン」「バーチャコップ2」では、同様のパッケージは発売されず。今後、コントローラー同梱パックは、減少する傾向にあるのだろうか?





## セガール賞

セガサターンの周辺で起きた、事件、話題のランキング。今年度最大のニュースは、これに決定！

## 1位 X指定廃止



「X指定」は、いろいろと物議をよんだ。X指定の廃止、18歳以上推奨ソフトは特設されたが、読者の反応は二人称に、2位の倍以上の票を得て、堂々1位の座を占めた。

## 1位受賞感想の言葉



セガサターンのユーザーに、より大きい満足をしていただくためには、より多くのハードを普及させ、セガサターンを取り巻く環境を良くしていくことが第1であり、X指定を継続することと廃止することのどちらが最終的にユーザーの皆さんにメリットがあるかを熟考した末の結果でした。サタマガ編集部は皆さんは週刊になっても質を落とさず、いい本を作ってくださいね。

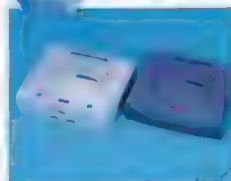
## 今後さまざまな施策を展開します！

いろいろあった1年でしたが、みなさんの選んだ今年度ナンバーワンのトピックスは、「X指定廃止」ですか。「X指定」という枠はなくなりましたが、「18歳以上推奨」という、もう1つの枠の中では、エルフさんをはじめとするソフトライセンスさんには、優秀な作品を開発していただいておりますし、一方環境の変化

の中で新たにセガサターンに参加していただくライセンスさんも増えています。また、ここにあるさまざまなトピックスが、すべて今のセガサターンの成長につながっていると考えておりますし、今年もセガサターンを発展させるためのさまざまな施策を展開してまいりますので、引き続きご期待ください。（岡村秀樹）

順位	得票数	トピックス
1	4695	X指定廃止
2	2179	サターンの値下げ（白サターン登場）
3	1499	サタマガ週刊化
4	1473	ワープのサターン参入（『EO』SSでのみ発売）
5	939	GONET設立
6	853	サターンでインターネット接続が可能に！
7	413	VF3移植決定
8	327	サクラ大戦、限定版の発売（大ブームに）
9	267	X-BAND通機対戦開始
10	232	サターンモデム発売
11	198	クリスマスナイツキャンペーン
12	190	拡張RAMカートリッジ発表
13	172	エルフの参入
14	146	バーチャロン移植
15	138	ファイターズメガミックス発売

## 2位 白サターン登場



価格変更にともない、カラーリングがグレーから白に変更された。新規ユーザーにとっては、購入のきっかけとなるうれしい話題だ。

## 3位 サタマガ週刊化



我々編集部員全員が、文句なしで1位に挙げるであろう大事件。無謀、快挙とさまざまな意見が飛び交う中、専門誌初の週刊誌が誕生。

## 選外

サタマガ編集部  
厳選12トピックス

上位にランクインしたトピックス以外にも数多くのネタが編集部内外から集まった。これをそのまま載せないでおくにはもったいない、ということで、これらをスペースのある限り紹介していくぞ。かなり有名なことから、中にはコレ知ってる、という業界ネタまでその種類はさまざま。思い起こせば、今年は昨年以上にいろいろなことがあったよね。君はどれが印象的？

## スクウェア振り向かず

セガマガジン創刊

ワープこっちへ来る

読者レース初の1点台ソフト登場

サターン専門誌の爆発的増加

編集部の就労状態に労働基準局の監査が入る

販売台数PSに逆転される

サクラ大戦限定版高値で売買の噂

ナムコ未だソフトリリースせず

アトラス元広報、伊伝（悪魔）政則氏退社、入り婿とも？

週刊化でスタッフをちょっと増強するも焼け石に水

サタマガ編集長、北海道出張中ススキにて携帯電話をなくす

クリスマスナイツ予約電話回線数の絶対的不足

ライバル誌編集長ソフトバンクに侵入

のレビューについて から編集長以下3名呼び出しをくらう

深沢ハニー、局地的にブレイク

光吉くん、バーチャファイターでカラオケとテレビアニメに出演

AM2研が少年マガジンで漫画化される

サタマガ編集部が本社ビルに合流するが、一人当たりの面積減少

千葉ちゃん某有名声優のナマイキな態度に激怒

編集部からバーチャスティックプロ紛失

下級生移植決定

X MEN VS STREET FIGHTER移植決定

サタマガ平綴しに

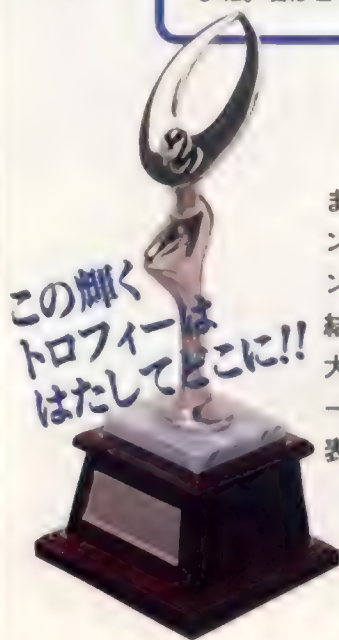
## 前半戦をふり返ってみて～寸評～

さて、今年から2回に分けて始まったセガサターンマガジングラプリ。今回は前半戦としてジャンル別以外の部門賞を発表した。結果を見てみると、まさに「サクラ大戦」の圧勝という形をとった。ゲームソフトには、どれにも今回発表した部門のような要素が含まれ

ているのだが、今回の結果を見ると「サクラ大戦」という作品は、みんなはそのどれもが秀でていると感じたんだろう。さて、次回はジャンル別部門賞とお待ちかねの最優秀作品賞の発表。みんなの予想は当たるかな？ お楽しみに！！

隊長&ハチの  
グランプリの大予想

「たいっちょー / たいっちょー // たいっちょーっ // .....おっ、ゲロゲロゲロー」「て、てめー、ハチ。キサマまだ酔っぱらってやがんのか」「とととと、とんでもござ.....ゲレゲレゲレ.....」「.....てめー。俺を愚弄してやがんな。しょーがねえ。俺1人でやるぜ。グランプリはズバリノ」「オエ」「.....コロス」「ひー」



さて次週はいよいよグランプリ作品の発表だ！！



# レイノス2

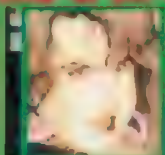
KYLE



主人公 問題児だ  
が昨は最良クラス



**MARIA**



HIT POINT		100	100
ENERGY		650	650
WEAPON POWER		8	8
DEVICE EPR		4	4
ARMOR LEVEL		5	20
POWER GAIN			60
HEALTH	10	20	
WEAPON	8	25	
DEFENSE	14	22	

## DEVICE & POWER



有愛アーマー

## 三サイル系



## WILSON



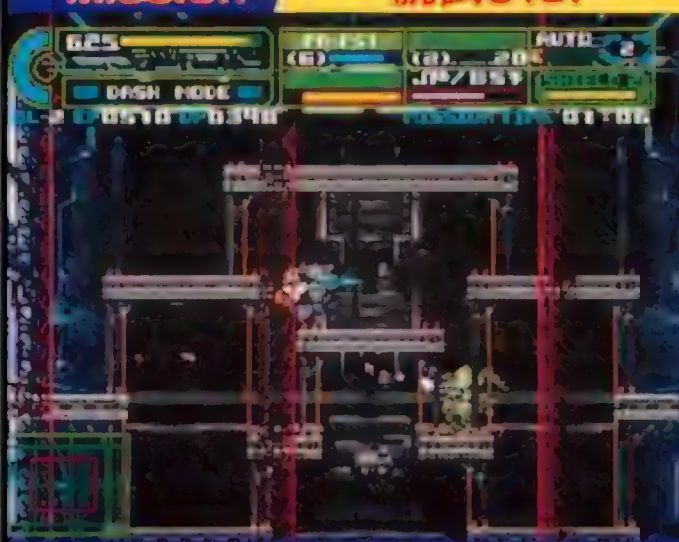
## レーザー系

攻撃型B。最初は自分じゃ撃てねえが、敵は使いやがるから、相手によっちゃ耐B値の高い装甲で挑んだ方が楽かもな。

有効アーマー

## Mission

トーナメントで腕試した!

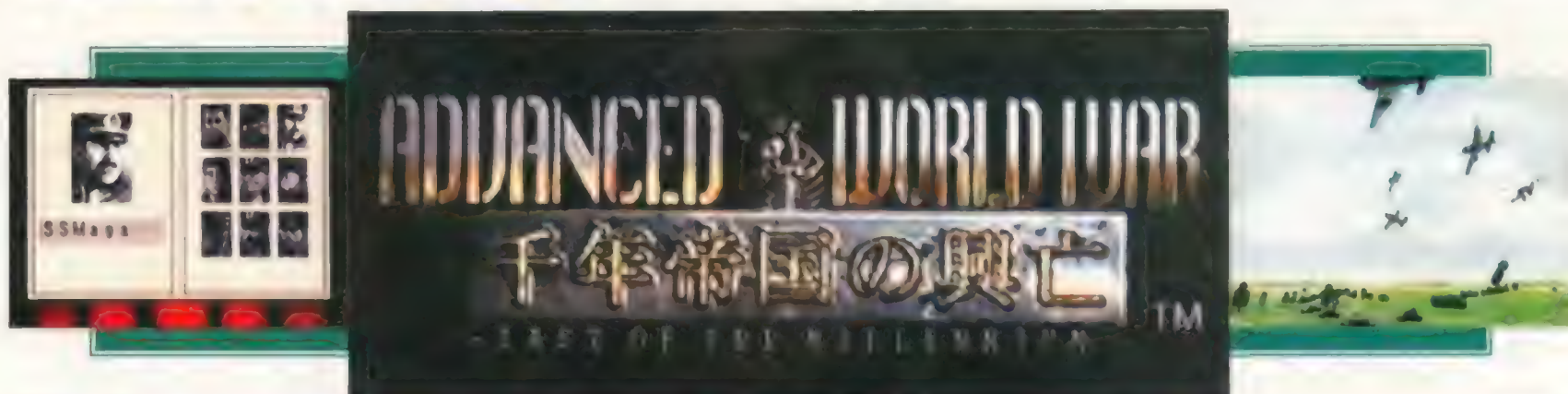


ゲームオーバーのないボーナス圖だ。自機耐久力が0になるか1試合が長引くと、試合を断念させられるだけ。各試合は1VS1で、細かく段のついた試合場で行われる。だが、この段が曲者。飛び上がる時は邪魔にならないのに、下降時には障害となるのだ。回避の事を考えると敵より下方を占めた方が有利。武器はミサイル系がいい。相手によっては、ナハームを下方から連射してハメ殺す事も可能だぞ。4人目以降は非常に強いが、攻撃後に僅かな隙ができるので、回避を主体に隙を待って攻めるノ

# NEXT MISSION!!

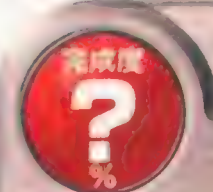






## 戦車が地を駆け爆撃機が宙を舞う 迫力あるオープニングCGを大公開！

間もなく発売ということで期待が高まるばかりの「千年帝国の興亡」。今回は「WA大戦略」に勝るとも劣らないナイスなオープニングのビジュアルCGを公開するぞ。



●セガ ●3月21日発売予定 ●6,800円 ●シミュレーション  
●1人(キャンペーン時)、1~4人(スタンダード時)

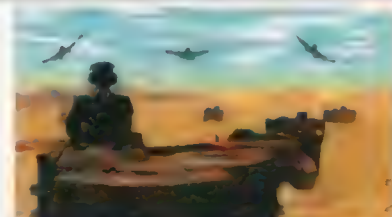
メーカー  
から一言

来週から、お待ちかねキャンペーンモードの紹介が始まります！ マップ数もかなりの量で、1度や2度のプレイでは全部の戦場は体験できません！ そしてもう1つ、皆様要望の高かったあのモードのお話しもできるでしょう…… (CS2研・チームバイナブル)



## 時代の最先端を行くオープニングCGを一挙に大紹介！

「WA大戦略」や「作戦ファイル」で大評判だった、戦車や艦船の動きをリアルに再現した高密度のオープニングCG。それをさらに凌駕する出来のCGが「千年帝国」には登場する。実際のオープニングはCGとムービーの取り込みを掛け合わせたものだが、今回は使用されているCGの名場面集をピックアップしてみた。ここまで細かく描かれた戦車や爆撃機がスムーズに動いているのを見れば、感動しない者は皆無だろう。



北撃する戦車群と上空支援をする爆撃機  
電撃戦のお手本のようなシーンだ



### 宙を舞うスツーカ

大戦前半のドイツ軍の  
快速機の原動力となっ  
た、ドイツ空軍の主力  
急降下爆撃機スツーカ  
が天空を舞う。



### 3号突撃戦車G型の 密集部隊

戦車の車体に直接大きな対  
戦車砲火が当たったもの  
をドイツでは「突撃砲  
(シュトゥームゲパンツ  
ァー)」と呼んでいた。そ  
の代表格ともいえるのがこ  
の3号突撃戦車G型。コンバ  
クトにして無駄のないフォ  
ルムに惚れる人も多い。

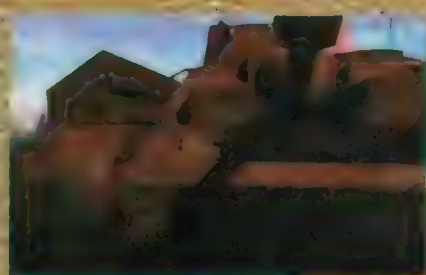
### 疾進するサイドカー

その軽快さで偵察任務  
や伝令などに大活躍し  
たドイツ軍のサイドカ  
ーBMW R75が大地を  
駆けていく



### 不気味な雰囲気兵達

ガスマスクをつけ、完全な  
戦闘体制で集結するドイツ  
兵たち。彼らの目に映るも  
のは、そして彼らに与えら  
れた命令は何なのか？



3号突撃戦車がアップに  
なり、それと前後して続々と  
集結している姿が映し出  
される。その後、戦車部隊  
長搭乗のタイガー1型重戦  
車と共に、戦車部隊は進撃  
を開始するのだ。







## 士官学校最後のハードル「卒業試験」で能力が決まる!?

前回までに紹介したカリキュラム「初級戦闘講義」「中級～」「上級～」は、いわばルールを把握するための練習試合のようなもの。この「卒業試験」での結果のみが、キャンペーンゲームに対して影響

を及ぼしうる。もちろん講義を飛ばして、最初から「卒業試験」を受けることも可能だ。

この試験はこれまでの講義における実技試験と異なり、かなり難易度が高いものとなっている。高

得点を取るのには難しいだろう。だが心配は無用。以前にも記述した通り、ここでの成績が悪かった場合、プレイヤー将軍の能力が底上げされ、バランスが調整されるとい

### 卒業試験



卒業試験  
戦闘ターン 8  
両軍 1100  
目標地点2つを占領せよ

卒業試験の課題は、一定期間内に2つの敵拠点を占領するというもの。当然その前方には少なからぬ数の敵が待ちかまえている。敵味方共に空軍が使えるので、立体的な戦いが要求される。

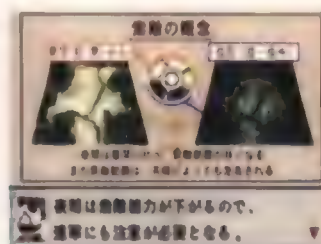
難易度はかなり高く、生半かな心構えでは勝利するのは難しい。だがこれまで3つの講義で学んだルール

を思い返し、最大限の効果が得られるような行動を取れば、勝率は上がるに違いない。

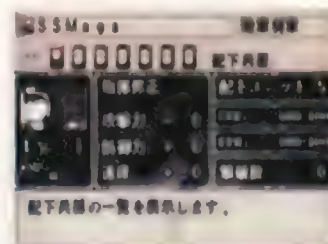
この試験で（故意に）負け成績が悪ければ能力値がかさ上げされ、好成績を取れば名譽的な勲章(?)がもらえるとのこと。名を取るか実を取るかはプレイヤー次第だ。



使つかもポイントの一つになるだろう



ルールを学んでしまえば、もう一度見直さなくてもいい



卒業試験の成績が悪ければ、プレイヤー将軍の能力が底上げされる

### 無事卒業 いよいよ実戦に突入だ!

卒業試験を終えてプレイヤー将軍の能力が決まると、いよいよ実戦配備されることになる。これまでの資料から、第一の戦場はポーランドであることが明らかだが、その戦場の詳細は分かっていない。

士官学校で学んだことを十分に生かし、長く厳しい戦いを勝ち抜き、勝利をおさめてほしい



## 士官学校のカリキュラム中に登場するドイツの兵器たち、大集合!

士官学校での戦いは設定上模擬戦闘であるがため、敵も味方もドイツ軍の兵器を使用している。また、兵器そのものもドイツ軍が初期に使用したものばかりだ。ドイ

ツの戦車部隊を象徴するような、重戦車をはじめとする強力な兵器はいっさい登場しない。

だがキャンペーン序盤に登場するであろうそれらの兵器をながめ

ても、今作におけるビジュアルへの力の入れようは感じとってもらえるはず。金属の材質感と重厚なフォルムを持つ兵器たちからにじみ出る魅力に酔いしれてほしい。



大戦序盤のドイツ軍の代表的な戦闘機。航続距離が短いのが特徴



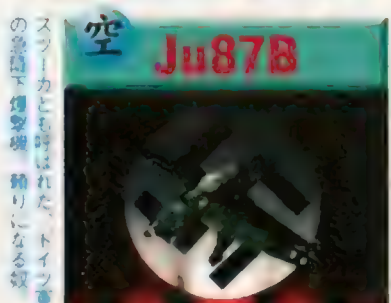
空中戦も可能な戦闘攻撃機。中実であることが特徴



ドイツ軍の代表的な小型輸送機。偵察などに活用された



戦況を大きく変える重戦車。クレーンで砲台を動かすことが可能



スプーリカとも呼ばれた、ドイツ軍の急降下爆撃機。傾斜になる攻撃



最新鋭の戦車として開発された軽戦車。機動性として開発されている



砲台が前方にあり、攻撃力が高い野砲。砲撃力に欠けるのが特徴



歩兵と指揮官の両方が存在する。砲撃時には砲台になる存在







# ナデシコクルーのみんなをご紹介します!

ナデシコは民間企業が所有する戦艦。軍隊でないためか、クルーも妙な人間ばかりで……。



テンカワ・アキト

本物の主人公で、ユリカとは対照的に、全長170cmのユートピアコロニー唯一の存在者。ナデシコの民間コマンダーとパイロットを務める。感情表現は下手だが好かれるタイプ。



ハルカ・ミナト

ナデシコの社長秘書という経歴を持つ。ナデシコの総長。いつもオーラを出しているように見えるが、実は心の切れる女性。しかも情熱的で剣は得意。よく喜ぶのがこの人。



メグミ・レイナード

ナデシコの通信士に就く三連星という実力と容姿を持つ。生活好きで優しいが、時々手厳格。恋愛に関しては負けず嫌いの性格。自分自身にも、そして女の子にも好かれる。



ホシノ・ルリ

ナデシコのオペレーターでコンピュータ関係のエキスパート。幼い頃から音楽と英才教育を受けたため、物事に対して非常に鋭いところがある。ハルカは彼女が大好き。



イネス・フレスアンジュ

ナデシコの基本設計者として有名な1人。艦内では楽隊長を務めている。無類の「新」が好きでもある。



エリナ・キンジョウ・ウォン

スルガの重工業長。長年、企業家としてナデシコに貢献される。パイロットが得意。性格はかなりキツい。

熱血ヒーローに憧れ、己の夢を叶えたい男。名前は「ガイ」で、本名は山崎太郎という。



ダイゴウジ・ガイ

## ミスマル・ユリカ

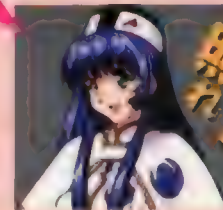
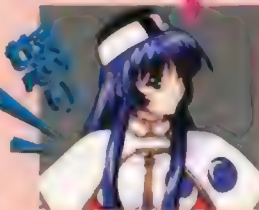
地球連合艦隊ミスマル提督の一人娘。戦艦「ミューレン」の艦長を務める。語るナデシコの艦長。性格は明るく元気だが思い込みが強い。



### FACE VARIATION

#### 例えばユリカの表情CHECK!

いつもアキトが自分を好きだと信じて疑わない彼女も、かまっていあげないと怒ったり悲しんだり。乙女心は秋の空のように変わりやすいのだ。



アオイ・ジュン

ナデシコの艦長補佐。ユリカのお供。笑顔を絶やさない。彼女が好き。

## HIKARU アマノ・ヒカル



ヒカル

## IZUMI マキ・イズミ

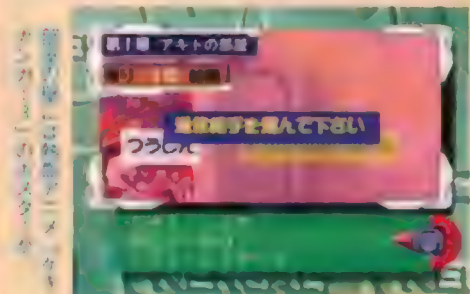


イズミ

### CHECK!

#### 通信で恋のお相手探し?

アドベンチャーパートでは、好きな時に自室に戻ることができる。そこでは各キャラクターの相関関係や好意度の確認の他、通信でお目当ての女性クルーをデートに誘うこともできるのだ。





# MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅲ 裁かれし者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

## そ ら 宇宙へ...

数々の謎を残したまま、クルスト博士はこの世を去る。博士を殺害し、ブルー2号機を奪い逃走したニムバスを追って物語はいよいよ終局に向かう。EXAM生誕の地で彼らは何を知り、何を求めるのだろうか。

完成度  
100  
%

- バンダイ●3月7日発売●4,800円
- ドラマチックシューティング●1人プレイのみ
- 全年齢推奨●ツインスティック対応

メーカー  
から一言

祝・ROM完成 / 最後までどれだけ内容が入るかわからなかったコイツ。ゴールデン・スペシャル・ドリームバトルが隠されています。サタマガでも紹介するので、読んでくださいね。「外伝Ⅰ」、「Ⅱ」がある人はさらにお得ですよ。——（「熱血商売人」広報・河阪）

### 機動戦士GUNDAM外伝

#### MISSION 3-3

## スペースコロニー

基地に残されたデータをもとにユウ達がたどり着いたのは、廃棄コロニーに建造されたジオンのEXAM実験施設。故クルスト博士がまだジオンにいた頃、ここでEXAMは作られ、研究され続けてきた。やがてその研究はイフリード改やブルーといった驚異的なマシンを完成させるに至る。しかし、そのメインコンピュータであるEXAMシステムにはまだまだ不明な点も数多く残されていた。

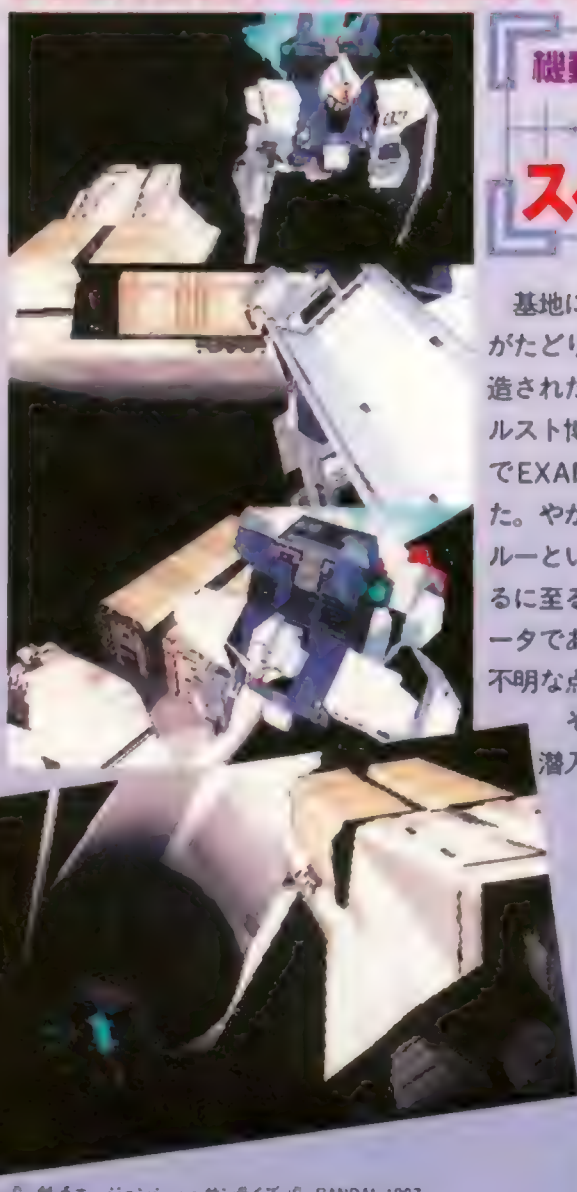
そこでアルフは自らもコロニーへ潜入し、EXAMに関するデータを入

手する作戦を提案。かくして、ユウはオトリとなってアルフの潜入を助けると同時に、2号機の搜索を開始する。なお、フィリップ達は外で帰還用シャトル護衛の任についているため、ここは単独で行動することとなる。敵地の真ただ中を強行突破するわけだから、任務の危険度は今までの比ではない。狭い回廊を駆け抜け、一気に内部へと侵入せよ。

## 謎多きシステム EXAM

パイロットと機体かなりの負担を強いるため、乗り手を選ぶが、モビルスーツに搭載するだけでニュータイプ並みの戦闘能力が得られるシステム、EXAM。通常、このシステムは50%程度しか機能していない。100%使用すると暴走するためだ。だが、どうやらその暴走自体もあらかじめ仕組まれたものらしい、とアルフは語る。何のために？ 博士はEXAMに何を求めていたのか。謎は深まるばかりである。

EXAM SYSTEM...?





# 自由のきかない狭い場所での激しい攻防！ 通路内戦闘のため、行動にかなりの制限が

コロニーの外壁から中に突入した直後。侵入者を排除すべく、すぐさま敵部隊が集結し始め、各ブロック間の隔壁は閉鎖された。こうしてユウは狭い空間での戦いを余儀なくされる。だが、ここで戦うのは非常に辛い。まず邪魔なのが天井の存在。当然、ジャンプをすることはできないため、近距離での戦いは一瞬の判断の遅さが命取りになる。上空に回

避することができないためだ。また、前後左右に回避するためのスペースも少なく、戦いは常に周囲の空間を気にしつつ行うことになるだろう。さらには障害物が多いためか、ロックオン機能も大幅に低下してしまう。

しかし逆に狭いのが幸いし、一度に襲いかかってくる敵の数はそう多くないのが唯一の救い。敵の反応をよく見て、慎重に対応せよ。

STAGE POINT

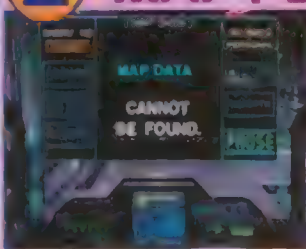
## ① まるご迷路のような内部構造



それぞれの区画は複雑につながっているため、激しい戦いの後などは自分がどの方向に進んでいるのかすらわからなくなることがある。そんな場合は床の矢印に注意して進むとよい。

STAGE POINT

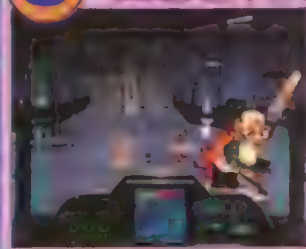
## ② MAPやレーダーは使用不可



敵地にあつてはMAPはもちろんのこと、画面左端のレーダーも一切効かなくなる。自分の目だけがたよりというわけだ。T字路や柱の影など、思わぬ場所からの攻撃に注意しよう。

STAGE POINT

## ③ 開ざされたハッチを開くには



各ブロック間は隔壁によって完全に閉鎖されている。これを開くにはそのブロック内にいる敵モビルスーツを全て倒せばよい。ただ、ハッチは開くまで少々時間がかかるのだが、完全に開き終えるまでそこを通ることはできない。



## コロニー内部へと進む ハッチを死守すべく旧ザク までが立ちあがる 壁く裂した扉の向こうに何が...

いくつかのブロックを通過するとやがて正面に巨大なハッチのあるブロックにたどり着く。だが、そこへ向かわせまいとジオン側は旧ザクまでを動員してブルーの行く手を阻む。MS-05、ザクI。MS開発史上初の量産型機となった機体である。その主力はMS-06シリーズへと移行したとはいえども、未だ後背地の軍備施設等では老朽箇所を騙しながら現役で稼働している機体が少なくない。本作ではマシンガンなどの武器を持たず、肉弾戦のみで戦う姿が印象的。両腕で殴りつける、ショルダータックル、スライディングなど多彩な技で果敢に攻めてくる。



# NEXT

アルフとユウはついに  
EXAMの秘密を突き止める。  
EXAMとは何か、そしてなぜ  
必要とされたのか。衝撃の事実が明らかに！





機動戦士

ガンダム

前編 Zの鼓動

完成度  
40%

- バンダイ●3月下旬発売●6,800円
- アクションシューティング
- 1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカー  
から一言

アフレコに潜入しました。目を閉じるとアムロやカクリコンやフォウが「たまごっちほしい」と言っていた。やけに現実味のある会話をしてしまった。でも今は社員でも手に入らないんです。最近TVでもいろんな話題で「バンダイ」の名が出て不思議気分。(河阪)

## 11年の歳月を経て再演をした名優達……

この春の発売が待たれる、期待のドラマチックシューティング「機動戦士Zガンダム」。今回は、ドラマ部分にスポットを当てて紹介していこう。

Zガンダムの魅力の1つに、物語の存在がある。戦争という悪夢に揺れ動かされる人々の姿を克明に描いたドラマは、テレビアニメ放映当時に数多くのファンを魅了したものだ。ゲームでは、ステージ中でのカットインや、ステージ間のアニメーションシーンで、そのストーリーが語られていくこととなる。キャラクターのすべてのセリフは、当時のオリジナルキャストにより再び収録。つまり、キャストは大変豪華なものとなった。それは、主役のカミーユを演じる飛田展男さんをして「久々に自分の周りが皆さん先輩という状況でしたね。同窓会的な雰囲気ですごく楽しかったですけど、ぶざまなところを見せられないので緊張しました」と言わせるほどなのである。



## ステージ6以降、人々の交差はより激しさを増す

カミーユ、クワトロに加えて、前作の主人公アムロが初めて物語に登場することとなるのが、ステージ6「シャトル発進」だ。エウーゴは、ケネディ空港にあるシャトルを使って、宇宙に戻ろうとしていた。ティターンズをこれを阻止すべく、変形MSアッシマーなどで攻撃を加える。この戦いの方で、アムロの邸宅をフラウ・コバヤシ達が奪っていた。一年戦争以後、戦いに疲れたアムロは、戦場へと戻るのを拒むばかりだった。



ザックが次々と Mk-IIへと襲いかかる。その隙に待つブラン少佐のアッシマーは、飛行機で襲撃を仕掛けてくる



## カミーユ・ビダン 飛田 展男

この「Z」は、代表作「機動戦士ガンダム」シリーズの続編として、ゲーム化された。飛田さんは、このゲームでカミーユ役を演じた。その時の思い出を語った。



### カミーユは僕にとって特別な存在なんです

編集部 カミーユ役は10年ぶりですか？

飛田 いえ、「スーパーロボット大戦」で演じたことがあるんです。ただ、その時は絵(画面)が無くて、今回ひさしぶりに昔のフィルムでやったので、できるかな、という気持ちは正直ありました(笑)。でもやりはじめたら、わりとすんなり行けたかなと思っています。

編集部 当時と今のカミーユで、演技方や気持ちの入れ方は違いましたか。

飛田 それはありますね。当時と今の体のコンディションの違いなんかも実感できました。当時は解らなかったことや、解っていても力及ばなくてできなかったこともありましたので、今

回は、今の自分をどうやって入れ込んでいかなと。

編集部 飛田さんにとってのカミーユ像というのは、

飛田 カミーユの声というのは僕の中でもあまりイメージがないんです。作品を見れば、しゃべりを思い出す事はできるんですよ。ただ何故か解らないけど、あの絵を見てしゃべれば、それがカミーユだというのが自分の中にすごくあるんです。そうか、だから以前の声をもって言われると戸惑うんだ(笑)

編集部 それではプレイヤーにメッセージを。

飛田 10年近い歳月があるので、並べて聞くと声自体は全然変わってしまっていると思うんです。でも、僕としては、声をどうこう言うよりは、カミーユというキャラクターの雰囲気や、伝えたいものに気を付けました。昔とちょっと違うけども、やっぱりカミーユだという部分は押さえたつもりなので、アニメを知っている人にはその辺を聞いてもらいたいですね。

### やっぱりアムロには思い入れがありますね

編集部 昨年の「機動戦士ガンダム」に引き続きの参加ですね。

古谷 この「Z」に関しては、アムロにスポットが当たっているわけではなくて、あくまでもカミーユという少年に対してのアドバイザー的な立場なので、僕自身も記憶に薄くて……。当時の資料とか見て、勉強し直してきたんですけどね。ただ、このゲームで僕がセリフをしゃべっている部分が、ストーリーの中核ではない部分なので、深い思いを表現するには寂しいかなという感じですね(笑)。

編集部 では、やはり個人的にはファーストガンダムに思い入れが？

古谷 自分のターニングポイントとなった作品ですからね。ただ、僕は「逆襲のシャア」も好きなのでゲーム化を希望していますが(笑)

編集部 最近ゲームのお仕事も増えてきていると思うんですが。

古谷 僕自身ゲームをプレイしますので、楽しいゲームがどんどん出てきてほしいという気持ちと、それに参加できることの喜びもありま

す。ただ、今後は、しゃべるだけというのでは、いずれ飽きられてしまうだろうと。だから、作品作りという形で捉えて、そのセリフを聞くプレイヤーの状況とかを考えた上で演技しなくてはいけないんじゃないかと思っています。完成した作品を見ながら声を演じられないという状況も、改善していかないと。より本物志向になってくるはずですから、作り手も先を見越して、本腰据えてやっていかなきゃならないんじゃないかと思います。

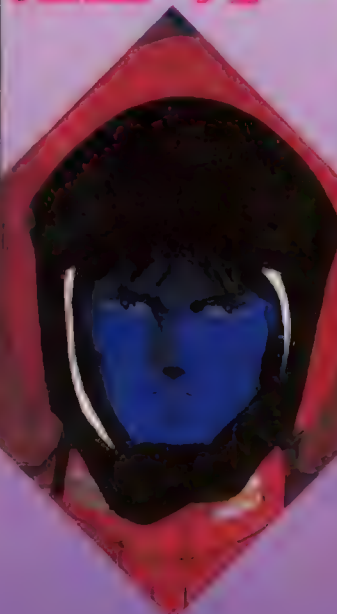


## アムロ・レイ 古谷 徹

ふるやとおる/熱血ヒーローからナレーションまで幅広くこなすベテラン俳優。大のゲーム好きで、自宅でもプレイしながら声を当てているとか。代表作「巨人の星(星飛雄馬)」。



## クワトロ・バジーナ 池田 秀一



### ガンダムという作品には敵味方はないと思います

編集部 クワトロ(シャア)というキャラクターに再会した感想はいかがですか。

池田 一言で言えば懐かしいな、というところですね。以前演じたことのある作品ということで、ストーリーは解っていますし、キャラクターを把握してイメージをつかめているので、その点は楽だったかなと。昔のやつ(テレビ版)も聞かせてもらいました。編集部 池田さん御自身は、ガンダムという作品をどのように捉えているのでしょうか。

池田 ガンダムという作品には、敵味方というものはないんじゃないかと思っています。見方によ

って、敵にもなるし、味方にもなると。例えば、ファーストガンダムでは地球連邦軍が正義であって、ジオンが悪である……作品として成り立たせるため、そういう描き方をしていますが、ジオンの側から話を見ていけば、地球連邦軍が敵なわけです。演じながら、僕はそう感じてました。





# パネルティアストーリー

## ケルンの大冒険

バラバラのパネルにされた  
世界を救えー!!

## 想像が可能性を

普通のRPGとはひと味違う世界が舞台の「パネルティア」。君の手元にくる前に、パネルティアでの基本生活をおさらいしながら、この世界における勇者という職業について解説しよう。

●発売日●2月28日発売●6,200円  
●マップメイキングRPG  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

達成度  
100%

メーカー  
から一言

ちょっと変わったRPGが完成しました。主人公ケルンとともに、パネルティアの世界をあなた自身で作り出してください。ゲーム中のヒントに出ない秘密のパネルの組み合わせやアイテムもありますよ！  
(ゲーム開発広報・白石)

### パネル世界の広げ方



秘密の扉には「家」が隠れている。パネルはすべてお宝で買えるが、お宝は限られているので、「地形」パネルは最初から手に入る。村パネルは、地形を1枚配置することによって出現する。地形を手に入れたら、マップメイキング画面でとんとん地図を拡げていこう。



平坦で標準的な「地形」パネル。最初はこのパネルから始めよう！



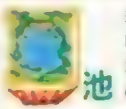
出現モンスターの能力値が、全体的に強くなる「地形」パネル。



出現モンスターの「攻撃力」が平地より強くなる「地形」。



出現モンスターの「守備力」が平地より強くなる「地形」。



並べると河や湖になる「地形」。水上は舟でのみ移動可能だ。



元から村のある場所にも配置可能。LV5まで重ねられる。

### ●お買い得情報

パネルを並べると、戦闘を助けてくれる「妖精」や宝箱のある「洞窟」など、特殊なものが出現することがある。これらの出現配置を早く見つけて、冒険を有利に進めよう！

まずはおさらいから。この世界パネルティアは、「マップ」の存在しない世界だ。悪者によって引き裂かれたため、大地は小さなパネルとしてのみ存在している。だが、数多くのパネルを集めて大地をつなげていけば、君だけのマップが現れるのだ！  
真の勇者となるために大地に隠された謎を解き、敵への道を創り出していこう！



### パネルティア 村内map

※写真はレベル5時。

- ① アイテム屋(小)
- ② 宿屋
- ③ パネル屋
- ④ アイテム屋(大)
- ⑤ 酒場
- ⑥ 物知りいさんの家

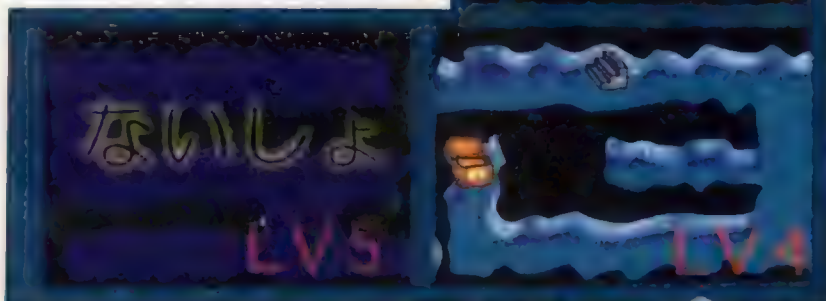


### 村内map

村はパネルを重ねるごとにレベルが上がり、大きくなっていく。最初のLV1では12の店しか存在しないが、LV2で3、LV3で4、LV4で5と増え、LV5で、やっと写真のような大きな村になるのだ。

### ダンジョンmap

洞窟にもレベルがあり、迷路と宝はそれとともに変化する。だが、新たな面で洞窟を作ると宝の中身だけは変わる。各LVの迷路の形(右図)は変化しない。



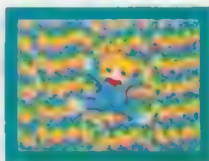
### ダンジョン map



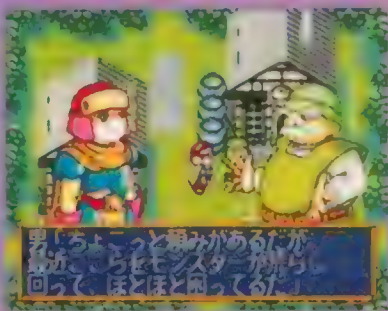
# 創造する "マップ・メイキングRPG" 近日到来!!

## 立派な勇者になるには

流れ星に頼んだ願いが叶って、自分が勇者になれる世界へやってきた少年、ケルン。彼とともに冒険しながら、君も真の勇者を目指そう!



### 1. 依頼を受ける



困っている人々の頼みを聞いてあげるのは勇者の基本。村人達は、冒険者のために多くの情報やアイテムを提供してくれる。彼らの思いを無駄にしないためにも、頑張って依頼をこなそう!



### 2. 戦う

魔物との戦いは経験、装備を整えるための資金、また、時には地形パネルすら与えてくれる。魔物は地形フィールド上を歩けば現れるが、返り討ちに遭うと財産を半分奪われて村に送り返されてしまうので、欲張って戦わないように。引き際の良さも勇者には必要だ。

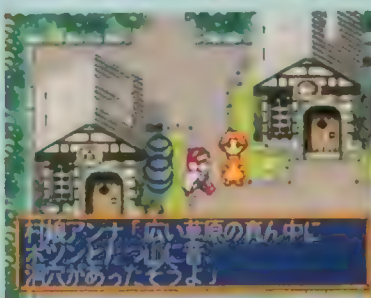
### 3. MAPを拡げる

各面には必ず一体の中ボスがいる。それを倒す事が当座の目標となるのだが、MAPを拡げれば当然その敵に近づくことになる。また、地図が拡がることに村パネルが現れるのも大きい。村がレベルUPすれば住人や店が増え、冒険に必要な情報やアイテムを、より多く入手できるからだ。

MAPが拡がる

村パネルが出現  
村レベルがUPする

情報・アイテム  
が増える



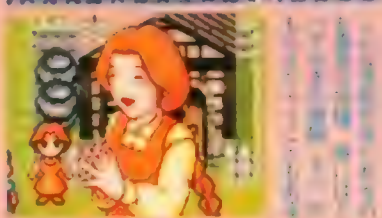
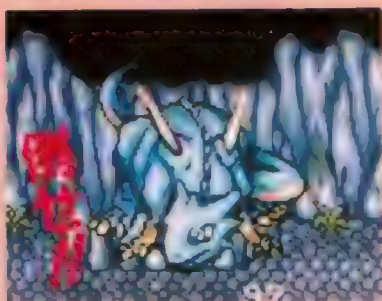
例えばこんな情報も...



BOSSへの道も  
1パネルから!

写真のように村人は時々情報を話してくれるので、村レベルを上げたら必ず全員に話し掛けてみよう。中には、他のイベントをすましたり他の人の話を聞いたりしてからもう一度話し掛けると、また別の情報を教えてくれる人もいる。特殊なアイテムの出現条件など情報はさまざまだが、マップメイキングで必要な「その面での特殊なパネルの並べかた」は、一度教えられれば、後はメイキング画面上の「ヒント」という項目でいつでも確認できる。情報は必ず冒険の助けとなる。その情報を得るためにも、まずはMAPを拡げていこう!

### 4. 依頼を果たし、次なる戦いに挑め...!!



居場所を隠していたり、捕まえられないように動き回っていたり、摩訶不思議な力で人々を翻弄したりと、さまざまな手を使ってくる各面のボス達。一見、退治は無理に思えるかもしれない。だが、そういった時は再び人々の声に耳を傾けよう。必ず手が届くはずだ! ボスを倒し依頼を果たすと、村は平和になり、人々にも笑みが戻る。君には、依頼者からの報酬と勇者としての名声が与えられる。だが、世界をパネル状に引き裂いた張本人、全ての災いの元凶たる「ダークドラゴン」が倒れるまで、勇者の仕事に終わりは無い。

#### 依頼 1 .....

ケルンのことを勇敢な冒険者と思い込んだ村長が、魔物退治を依頼してきた。村長は、どこかにいる親玉を叩けば雑魚も消えるというのだから...

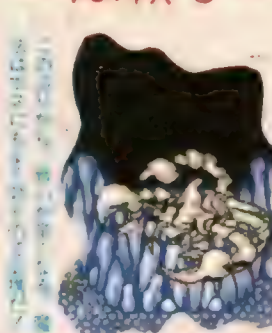


#### 依頼 2 .....



モンスターの起こす地震のせいで、食器は割れるし食事できない、と訴える村娘だが退治に赴いた人々は、戦う前に必ず吹き飛ばされ、追い返されてしまうという。

#### 依頼 3 .....



ケーモネカは村一番の大商人。だが、村の周囲を物騒な魔物が徘徊し始めてから、品物の仕入れができなくて商売上がったりの状態。村付近をうろつくそのモンスターは、やたらと動き廻り、追いかければ逃げるとか。追い込む方法は、果たしてあるのか?

世界が勇者を  
待っている...!!



# ZAP! SNOWBOARDING TRICK

完成度  
**100**  
%

●ポニーキャニオン●2月21日発売●5,800円  
●スポーツ●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカー  
から一言

日本を代表するプロスノーボーダー、バブルスこと丸山準人氏と三沢勝男氏の監修のおかげで、スピード感溢れるGOODなゲームになりました。思いっきりバンクを使ってハデにキメてみたり、自由度も抜群です。自分らしい滑りを楽しんでね。(バブルス)

## 白銀はスノーボーダーを招くよ

冬の大自然に触れたいのならば雪山に行くのがよい。それでもって山頂から、傾斜角度にまかせて一気に滑り降りるのが気持ちいい。その際には極力、余分な道具を持っていないほうが自然とより一体化できる。

というわけでスノーボードだ。この醍醐味を堪能するにはもちろんそれぞれ相応の修練とセンスが必要となるわけだが、重力や摩擦などの物理法則が緻密にシミュレ

ートされた3Dエンジンの持ち味が存分に生かされたゲームソフトであれば、操作方法をひと通り覚えるだけで疑似体験できる。しかも「ZAPノ〜」は、プロのスノーボーダー達がスーパーバイザーとして全面監修しているの、滑りに関する臨場感の味付けは一級品。このゲームを映し出すモニタは、きっとプレイヤーの心を現実の白銀の世界へといざなうだろう。



### 初級編 これを知っていればタイムは10秒縮まる ライディングテクニック



「あいつより早くゴールしたい」「こんなすごいコースタイムが出せたら……」という願望は、日頃の研究と切磋琢磨によってのみ実現するというもの。その足掛かりとなる、ごくごく初歩的なコツをいくつか紹介しておこう。目指すは「最速の男」ナリ。

#### プレイデモでライン取りを研究



コース幅が広くて一見ならだかに見える場所も、ラインによっては表面の起伏が激しく、滑りが安定しないケースもある。何度もプレイして体に覚え込ませるのもテだが、アドバタイズ・デモの模範プレイをじっくり見るのもかなり参考になる。かぶりつきで鑑賞せよ。



#### エッジによる減速は早めに

加速がつきすぎた状態でカーブにさしかかった時などに有効なのが、エッジによる減速操作。これを行う時はモーションのタイムラグを考慮して、若干早めに行うのがポイントだ。壁や障害物にぶつかる寸前に減速しても、ケツがひっかかって避けきれないのだ。

#### 急がばエアで



エア(大ジャンプ)はなにもトリックアクションのためだけにあるわけじゃない。場所によってはショートカットならぬエアカットによって、タイムを大幅に短縮できるのだ。ただ、エア中には左右の移動ができないので、ある程度のコース知識が必要になる。





FREEモードで磨こう!

## エアトリックの数々

スノーボードの滞空時間を彩るのがラフ&タフなエアトリック。基本アクションの組み合わせによる応用はかなりきくので、クリエイティビティーを高め、五感を研ぎ澄まして物理現象の限界に挑もう。

コース端にあるチェックポイントの旗の場所（大抵、大ジャンプしやすい地形になっている）でトリックアクションをキメると、その時の難度に応じた点数が加算されていき、ゴールした時点での総合得点によって優劣が競われるというフリーモード。このモードでは、チェックポイント通過時のスピードとライン取り、

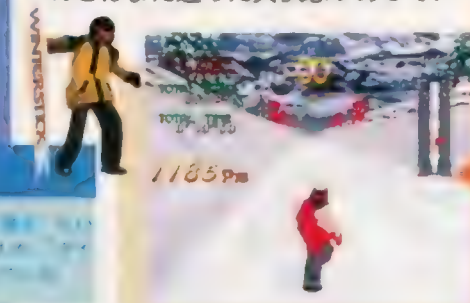
エアのタイミング、そしてエア中にどれだけのアクションを盛り込んできれいに着地するかが要求される。

トリックアクションの組み合わせは、ボードを掴むグラブ系アクション+スピン系アクション（横回転、縦回転）となる。なおそれぞれのアクションは、キー入力を途中でやめるとそれっきりになってしまう。い



くつものボタンを同時に押すのは結構シンドイが、逆に押し続けていれば、スピン系などは180°、360°、720°といった具合にどんどん高度になっていくので（その際に異なるグラブ系アクションをいくつか織り交ぜればより効果的!）、コンマ数秒のうちに滞空時間を計算して、ありとあらゆる技を繰り出してみよう。

おすすめコースは、フリーモードでしかプレイできない“PARK”コース。形状はハーフパイプの直線型で、チェックポイントも小粒ながら数多く用意されている。レースモード、ブラクティスモードで一気に滑降するのはまた違った爽快感があるぞ!



この記事を書いているライター（わしのこと）は2年前に1度だけスノーボードをした、という経験がある。折しも本格的なスノボブームの到来直後、斜面角度がキツイためガラガラなコース（in新潟）で、転び転びしながら独力でライディングテクニックを体に覚えこませていた。結局活路が見出せずそれきりで終わってしまったが、きんと雲に乗った孫悟空のような姿勢で猛スピードで滑降した時の清々しさ、その際に重心のエッジが逆になって必死にバランスを持ち直そうとした時のオットット感は強烈に焼き付いた。そんで

## スノーボード界のライスター「ZAP!」のオットット感

この「ZAP!」をやってみたらどうだ。その時の感覚がドーンと蘇ってくるではないか。対戦モードがない、とか、もう少しコースがほしかった、といったゲームソフトとしての不満点は挙げようと思えばいくら並べられるが、いちスノボ経験者の視点で考えると、それらはかなりどうでもよくなる。転ぶことなく爽快感だけに集中して滑れ、あまつさえ高度なトリックアクションを自然落下感覚を意識しながら体験できるんだから……ってね。

profile

プロライダーの  
カリスマ的ブランド

## CREDIT のクッスを読者にプレゼント

日本のトップスノーボーダーである三澤勝男氏、丸山隼人氏、佐藤圭氏らが世に送り出したプロライダーブランド「クレジット」。ゲーム中でもスピナータイプのキャラクター（左）がこのブランドのウェアを着ているわけだが、USAブランドの真似ではないオリジ

ナリティが多くのプロライダーからの共感を得、一般スノーボーダーにとってのカリスマ的存在になっている。というわけで今回は、クレジットのロゴがバッチリついた本ソフトのオリジナルステッカーを3名にプレゼント。ほしい人は官製はがきに住所、氏名、年齢

スノーボード歴を書いて、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株セガサターンマガジン編集部「ZAP!」係まで応募してね（締切2月28日）。





# ぷよぷよSUN

完成度  
**100**  
%

●コンパイル●発売中●4,800円●パズル  
●2人対戦プレイ可能●全年齢推奨

ライター  
から一言

とうとう3作目のぷよぷよ。つい最近始めた人、連鎖が組めない人にとっては太陽ぷよの存在はかなり有難いらしい。

これで上級者とタメをはれるとは思わないけれどね。とりあえず、ファミリーナイズになるのは良いことだ。(ヨッシー)

## 全キャラいっきに紹介

かわいいキャラがいっぱいのぷよぷよ。今回3つのモードを続けて紹介。1人で遊んでいる時には見にくい連鎖アニメパターンもお

見せしよう。何連鎖で出てくるか試してみてね。え？ アルルのコーナーがないって。ちゃんとあるからよく見てね。

やさしいモードを選ぶとドラコが旅をする。1番目はこの人。まず負けることは想定していないキャラだ。折り返しなどの練習相手にもってこい。しかし彼の味は対戦時に発揮される。君はお茶の種類をいくつ知ってる？

### スケルトン・T

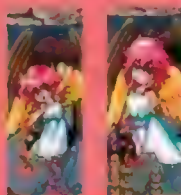


のけぞるほどの歌って  
いたい？

やさしいモード2人目。両側に高く積み上げ、適度な連鎖を起すハーピー。連鎖の仕込みに時間をかけていると、攻撃を受けて塞がれてしまうことがあるので注意。

とにかくかわいいので生かさず殺さず長く楽しもう。

### ハーピー



このモード最後は新キャラちょつぶん。その服装はアルルのものだが実は男。丘サーファーと言われて怒るちょつぶんだが、それほど強くない。持久戦にしなければOK。

### ちょつぶん



彼の素顔は誰も知らない

## アルルの冒険



どこまでもアルルに敵意を抱くドラコ。やさしいモードのエンディングがふつうモードの始まりになっている。このモードはドラコからサタンまでの全13ステージ。まずは腕ならして軽く連鎖。今回もアルルには勝てないか。

### ドラコケンタウロス

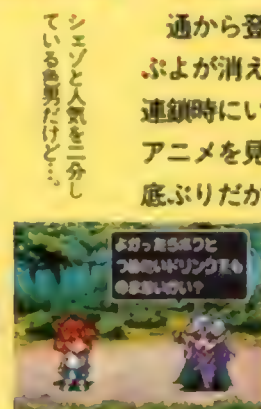


シエソと人気を二分している悪男だけども...

通から登場したインキュバス。ぷよが消えるときはハートマーク、連鎖時にいろいろな花をしょったアニメを見せてくれるといった徹底ぶりだがアルルはまったく興味

がなさそう。はっきり言って強くないので先へ急ごう。

### インキュバス



ふつうモード第一の難関がこのCMでお馴染みのすけとうだら。スピードがちょっと上がるので、スピード負けしないように。意外にしぶとく、4連鎖ぐらいで安心してると反撃をくらう。ここは慎重に勝負だ。

### すけとうだら





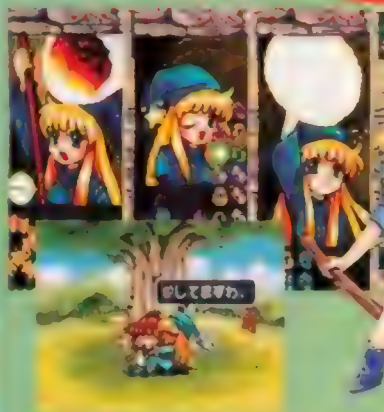
むずいモード3ステージ目、きれいに積んでいくわりには連鎖数は少ない目のぞう大魔王。欲張りすぎて積みすぎると負けることも。

## ぞう大魔王

早めに送っておくと楽に進められるぞ。



その巨体で画面まで揺すってしまふ。ローリングしながら追ってくる画面にはびっくり。さて何連鎖目でしょう。



第2ステージは中連鎖を立て続けに繰り返すウィッチ。自分で使うのはいいが敵だと非常にづらい。連鎖される前に攻撃。それより問題はアルルで来たときのデモ中「愛してますわ」の相手。いったい誰!?

## ウィッチ

新キャラコドモドラゴンはアルルを採集することが目的。シェゾのむずいモードはここから始まる。こことこの次のウィッチはつまづくことが多いステージだ。一発で倒せれば問題はないが、持久戦では手ごわい相手だ。

## コドモドラゴン



野生虎なだけに迫力あるアニメーションが見れるぞ。

侍言葉で確実に3連鎖を組んでくる新キャラハニー・ビー(ミツバチ)。太陽ぶよが降ってくる前に倒さないと、知らずのうちに追いつめられてしまう。小さいキャラなのでみんなに無視されがち。

## ハニー・ビー



むっ、おこもの!?  
あっ! なんだっ! なんだっ!



よく見りゃかわいいんだが、なんで「ござる」って言うんだろう? 性別は不明だ。

時間が経つとチビになってしまうラグナス。この人も新キャラ。細かい連鎖を繰り返してくるのでおじゃまぶよが溜まりやすい。自分相殺をしながら太陽ぶよを含めて、一気にやっつけてしまうことをお勧めする。

## 勇者ラグナス

オープニングで水着姿が悩ましいルルー。連鎖の派手なアクションに見とれないように。落ちてくるスピードについていければ、ルルーの連鎖は偶発的なものが多いのであまり苦労せず勝てる。細かい連鎖を送って自滅させよう。

## ルルー



黙って立って  
りゃかっつこい  
いんだってね

さすがにここまでくると早さも強さも段違い。ここはむずいモードでくるとアルルが登場。普段変態と虐められている恨みを晴らせ。ちょっとのミスが勝負にかなり影響するので気が抜けない。確実に倒すなら5連鎖以上を。

## シェゾ

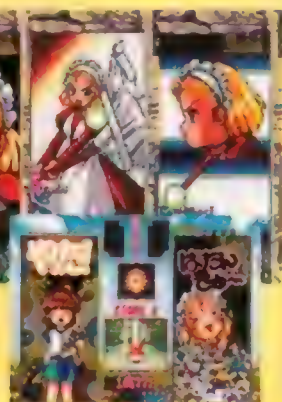


バキスタのカレー屋さんでカレーを食べているのがカエルののほほ。バックの絵は花札がモチーフのようだね。どちらかといえば中休みキャラだけど常に連鎖を起こせる体勢を作っておこう。早さはそれほどでもないぞ。

## のほほ

新キャラ掃除好きの美少女。これといって特徴はないが、送られてきた分はしっかり相殺することを忘れないように。連鎖時のアニメーションが派手なので、対戦で使用するのがいい。編集部にも遊びにきてくれないかなあ。

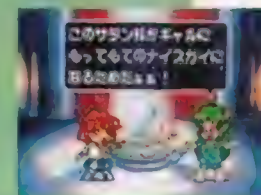
## キキーモラ



せうがきいしにたの  
ぶくもきいしにたの  
つけてくもきいしにたの

今回の事件の犯人サタン。理由は日焼けしてギャルに持てるためとは……。ここまでコンティニューなしでできたなら最後までいきたいものだ。正直なところ前ステージのシェゾのほうが強い。さあエンディングへまっしぐら//

## サタンさま



このサタンはギャルに  
やってもてのナイスガイに  
なるのだよ!!







## 物語最大の分岐? えみりの楽器選択

物語の途中で登場する、えみりの使用楽器の選択。これは物語後半の展開にも影響することがある。もちろんこの選択が影響しない道筋も用意されているので、一概には言えないが、これが重要なものであることは間違いないようだ。ゲームを一度解いたらぜひ別の楽器にチャレンジしてみよう。さて、ここではその選択によって変化する展開のごくごく一部を紹介してゆくことにしよう。楽器選択の後の練習シーンのバリエーションだけでも、こんなに用意されているのは驚きだ。もちろん試験ではそれぞれ違った曲を演奏することになるし、さらに言うなら、これらの展開がすべてではないのだ。

### 細部にこだわった アニメーションに注目!

さっと流してゲームを遊んでいると気がつかないアニメ処理。本作では画面中で動いていない箇所はないというくらい細かい動きが見つけられる。「だいな」は、気づかないようなところも作り込んでいるのだ。



▲このがけもアニメーション。最大な特徴はこのような動きに凝っている。

### トランペット



▲トランペット。まずはトランペットを選択しようとするえみり。この選択は、物語の展開に大きな影響を与える。



### フルート



▲フルート。今度はフルートを選択するえみり。フルートを選択すると、物語の展開がトランペットとは異なる。



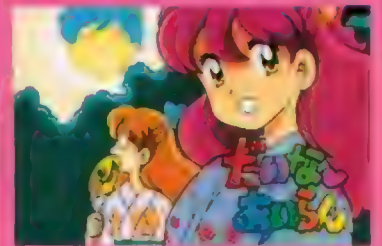
### ウクレレ



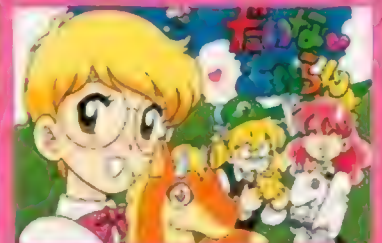
▲ウクレレ練習のため、静かな理科実験室へやってきたえみり。そこに理論くんが、



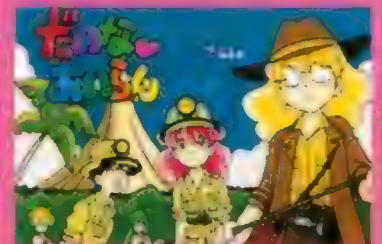
## アイキャッチ コレクション



このバージョンは連続。1コマ目にはただの月だったのが2コマ目で理論に変化する。



一目でわかる「ゆみみみくす」のパロディ。この形もなかなかいい。



これはイン・イージョーンズ風? えみりとあんじゅの雰囲気の違いが影に表れる。



さて、これは最初のアイキャッチまでのところ。どこにあるのかわかるかな?

聴けば聴くほど、わかります。

「だいな♥あいらん」音径

さうんどらっく



1-1から1-10 (全10曲)、全10曲収録、全10曲収録

ジャケットイラスト: 竹本 泉先生かきおろし

ボーナスストラップ: 全10曲収録

2.26

おん・せーる

おもとめは、お近くのCDショップで!

POCX-1065 ¥2,800 (税込)

セガサターン専用ソフト「だいな♥あいらん」2月中旬 おん・せーる

発売: ゲーム アーツ

お問い合わせ先

ポリグラム株式会社 映像メディア本部GSプロジェクト (03) 3780-8534



©1997 竹本 泉, GAME ARTS





# アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

完成度  
**85**  
%

●TGL●3月14日発売●9,800円(初回限定版)  
7,800円(通常版)●格闘アクション  
●2人対戦プレイ●18歳以上推奨

ライター  
から一言

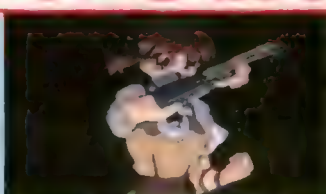
美少女対戦格闘というジャンルの中では最高のデキと言えるほど楽しめる。コマンド技もそんなに難しくないで格闘ゲーム初心者でも安心だし、綺麗なアニメーションや豪華声優陣が揃っているのでアニメファンも納得の美少女対戦格闘ゲームだ。(健勝)

## ヴァリアブル・ジオに参加する9人の選ばれし姫神達



「ハンナミラス」東京都代表  
**武内 優香** たけうち ゆか

近所の空手道場に通っていて、フルコンタクト制空手四段の実力を持っている。最近では内閣拳(気功拳の一種)に興味を持ち、格闘スタイルを自分流にアレンジし始めている。必殺技は気の弾を撃ち出す飛び道具系。拳を上方へ突き出す対空系など3種類を使いこなす。



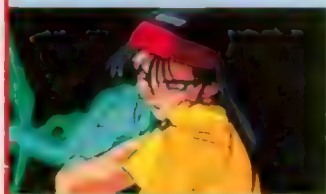
「CASO」東京都代表  
**増田 千穂** ますだ ちほ

本家は横生忍軍の本筋。幼少の頃より忍びとして休みの鍛錬を受けていた。本家を出て一人暮らしを始めてからは「骨法」をアレンジして独特な拳法を編みだそうとしている。必殺技は忍術らしく、くなくを投げる飛び道具系。炸裂音を地面に投げつける技などの忍術を使う。



「不土家」兵庫県代表  
**楠 真奈美** くすのき まなみ

特に武術を体得しているわけではないが、幼い頃からバレエを習っていて、その技術を利用した蹴りをメインに闘う。両手にはゴムひもの付いたねこぐるーぶを着用。必殺技はゴムひも付きのため自分の手に戻ってくる、ねこくっつとばんななど可愛らしい技を駆使する。



「スカラク」神奈川県代表  
**久保田 潤** くぼた じゅん

学校ではレスリング部に所属。オリンピック選手候補でもあったが、面倒だということで辞退したという経歴を持つ。V.G.参加理由は格闘勝負を自己鍛錬と考えたため。必殺技は久保田オリジナルの投げ技や、プロレスで見かけるような豪快な技を使用する。



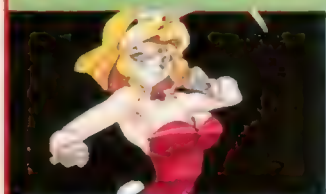
「モービー館」千葉県代表  
**梁瀬 かおり** やなせ かおり

前年度のV.G.準優勝者。レイミ謝華と闘うためには彼女を倒さなくてはならない。3歳の頃から始めたテコンドーが格闘スタイルになっている。天才的格闘センスに著ることなく毎日の鍛錬を欠かさない。華麗な足技を使い、必殺技は華麗な足から繰り出される。



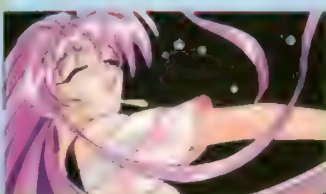
「謝華グループ」総帥  
**レイミ(麗美)謝華** れいみ じゃはな

多国語企業「謝華グループ」の総帥にして、V.G.3年連続無敗優勝者。元A国陸軍特殊部隊教官の母にマーシャルアーツの英才教育を受ける。さらに父親より継による気の技術を教わり、自由に扱うすべを身に付けた。必殺技は気を飛ばす技や、突進系の技を使う。



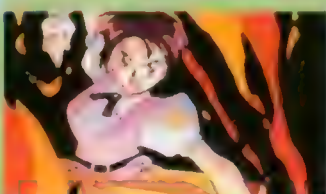
「The Rival」大阪府代表  
**えりりん** エリナ= ゴールドスミス

通称はえりりん。見た目は外国人だが幼い頃から浪花育ちで中身は生粋の大阪人。中学・高校は髪と瞳の色でコンプレックスを持っていたのでケンカ三昧。今は落ち着いたがV.G.へはそのケンカ較法で参加する。必殺技は力任せな技が多く、なぜか武器まで持ち出す。



「SOTO」京都府代表  
**結城 綾子** ゆうき あやこ

ディスコに入り浸っている、一言で言ってしまうと遊び人。踊ることより目立つことが好き。最新の音楽に飽きず、新たな刺激を求めてV.G.に参加する。持ち前の身の軽さを生かしたリズムのある格闘を得意にしている。必殺技はディスコで覚えたダンスを駆使する。



「びっくりモンキー」東京都代表  
**矢島 聡美** やじま さとみ

両親を事故で亡くし、アルバイトで生活費と学費を稼ぎ、弟と2人で暮らしている。優香とは同じ学校に通い、同じ道場で修行した仲間でありライバル。格闘スタイルは極真空手四段の実力。必殺技は優香とは違い、気の修行をしていないので拳を燃やす技を使う。

## 闘いの場(モード)は3種類ある!!

### ① ノーマルモード



COMキャラクターを全倒すると、各キャラクターごとに用意されているエンディングを見ることが出来る。途中COMキャラクターにやられるとゲームオーバーになる。なお、COMの対戦順番は決まっている。

ノーマルモードは9人の中から好きなプレイヤーキャラを決定して、同キャラ対戦を含めた9人のCOMキャラを倒していくモードだ。

### ② VSモード



お気に入りのキャラクター同士で闘ったり、COM同士での対戦を見て闘い方の研究もできる。このモードでは公平を現すためにハンディキャップを付けたり、ゲーム全体のスピード遅延、闘うステージの選択などもできる。

ノーマルモードのビジュアルシーンなどを排除して、純粋に対戦だけを楽しむモード。IP対2P、IP対COM、COM対COMの3種類から選択。

### ③ ストーリーモード



ヒロインの武内優香でストーリーを進めていくモード。ストーリーを演出するビジュアルが豊富。









## コマンド & コンカー

# COMMAND & CONQUER

完成度  
**80**  
%

●セガ ●発売日未定 ●価格未定  
●リアルタイム戦略シミュレーション ●2枚組 ●全年齢推奨

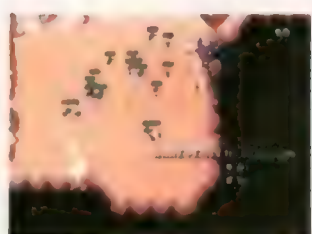
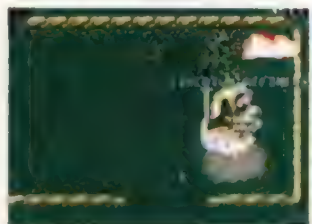
メーカー  
から一言

「コマンド&コンカー」は世界中で賞賛されたソフト。「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」を筆頭として14個もの賞を受賞しています。全米でのPCソフト売り上げチャートでも長い間No.1の座を続けた名作です。全世界での感動をあなたも味わいませんか？（セガ）

1つのシナリオを防衛軍と秘密結社の立場で遊ぶことができる「コマンド&コンカー」。今回は本作のリアルタイムシステムを紹介していくぞ。

## リアルタイムSLGの決定版!! その完成されたシステムに迫る

「コマンド&コンカー」の特徴は、なんといっても1つの世界を舞台にGDI（防衛軍）とNOD（秘密結社）という相反する立場を楽しめるところ。しかもそれだけではない。リアルタイムシステムは初心者には

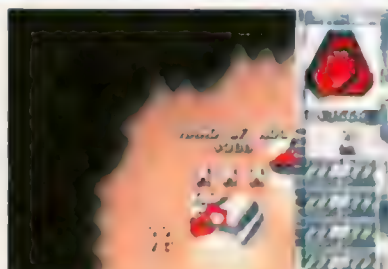


やさしく、上級者でも楽しめるものだし、ステージマップもGDI軍用NOD軍用あわせて45種類以上と豊富。ボリューム、内容ともに必ずプレイヤーを満足させてくれるぞ。

### 2枚のディスクで2倍たのしいぞ



GDI軍シナリオ。GDIは地球の治安を守るために発足した国連地球戦略防衛軍。いろいろなテロ集団と日夜戦っている。



NOD軍シナリオ。秘密結社NODは、黒金と属ティベリウムを独占しようとするテロリスト集団だ。

### 各ミッションの流れ

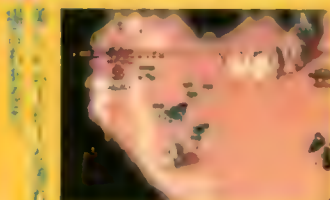
1つ1つのミッションは基本的に下のような流れで構成されている。これは、GDIもNODも同じだ。ミッション終了後は、次なる指令がすぐに出されるぞ。

#### 1 指令ムービーを見る



この画面では、今回のミッションの概要と、敵の位置などが表示される。

#### 2 戦場へ向かう



この画面では、今回のミッションの概要と、敵の位置などが表示される。

#### 3 ミッション成功



この画面では、今回のミッションの概要と、敵の位置などが表示される。

#### 4 戦闘結果確認



この画面では、今回のミッションの概要と、敵の位置などが表示される。



# 戦闘もアイコン操作で楽々!!

ゲームの流れを掴んだら、今度は戦闘のシステムを見てみよう。基本的に戦闘は行動アイコンを選び、行動するユニットを選択するだけ。ただ、そこにリアルタイム要素が加わることにより、緊張感

のある戦闘が楽しめるようになっているのだ。戦場では、一瞬の判断ミスが命取りなる。「コマンド&コンカー」は、そういう意味で非常にリアルなゲームに仕上がっているのだ。



従来のシミュレーションゲームとは異なり、このゲームはリアルタイム要素を取り入れた。コマンド&コンカーは、リアルタイム要素を取り入れた。コマンド&コンカーは、リアルタイム要素を取り入れた。

## 攻撃系コマンド



MOVE



ATTACK

## 防御系コマンド

GUARD



自軍の基地やユニットを守る際に使用する。

REPAIR



攻撃を受け、破損した基地を修復するときに使用

## 生産コマンド

生産は基本的に基地がないとできないコマンドだ。生産コマンドを使えるマップでは、この使用法によって戦況は著しく変化する。コマンドの内容を十分に把握し、慎重に使うようにしたい。

建物



兵士



HARVEST

戦場中に出現する、収穫用の特殊な車両が必要



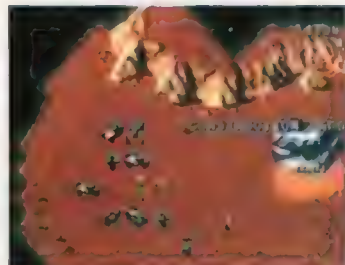
生産コマンドは、別ウインドウを開いて実行する。その間も時間は進む。

## 基地を有効に活用せよ

「コマンド&コンカー」の戦闘で最も頭を使うところは、基地を制作するところだろう。ひとくちに基地といっても、建物の種類がいくつもあり用途も違う。当然何を建てるかによって戦いも変わってくるはずだ。建物の中には同じ種類のを複数建てると効果がアップするものがある。例えば兵士を生産する建物はたくさん建て



建物を建てると、全体マップがわかるようになる。ただコストがかかる。



ると、1人の兵士をつくり出すまでの時間が短縮される。ティベリウムを採取する建物をたくさん建てればそれだけ、収入が増える。お金には上限があるので、よく考え効率の良い基地作りをしたいものだ。右に基地の基本的な構成を紹介しておく。これを基本とし収入、生産のバランスを考え自分なりの基地を作ってみよう。



兵士を生産する建物。どんな戦いでも必要品である。必ず建てよう。複数建てれば効果的。

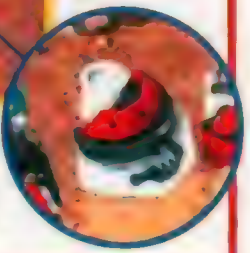
### 基本的な基地構成



ティベリウム採取用の建物。収穫用車両が必要。戦場での貴重な収入源となる。大切に。



基本となる基地。これがないと何も建てる事ができない。破壊されないよう守ろう。



電力供給用の建物。いろいろな種類の建物を建てるのに必要。基地と共に必需品。



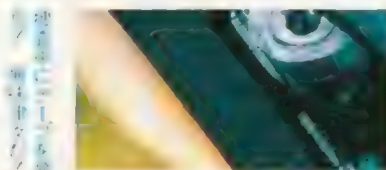


胸元に手が踊る!



## 大切なところをもう一度見ていこう

このゲームの中で大切なところは、なんといっても聞き込み調査。やはり探偵業の中で、情報を集めるのは必要不可欠であり、ひとつの聞き逃しが事件解決の妨げにもなる。歩き回ろう。

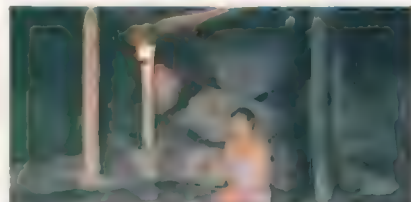


## ストーリーが分岐される

ストーリーの分岐は、金田一と助手が旅館に到着し、その後の聞き込み動作からすべてが始まる。聞き込みといっても、最初は事件も起きていないので挨拶周りのようなものなのだが、この時の最初のひと部屋が解決する事件を決めるようだ。



分岐されるストーリーは、数種類あって、殺人事件がらみのミステリーが大半をしめている。しかし、その殺され方が面白く、予想もしない手口ばかり。せっかくの休暇で事件に巻き込まれてしまうとは災難だが、金田一の名探偵ぶりをしかと拝見ノ



そこには黒々した死体があった。

事件のかおりが!



金田一は、この事件の真相を明らかにするために、この旅館に滞在することになった。そして、この旅館の奥に隠れた秘密を暴くことになる。

色々の事件に遭遇し  
すべてを解決!

# 天城紫苑

あまぎしえん

完成度  
100%

●クリップハウス●発売中(2月14日発売)●6,800円●アドベンチャー●18歳以上推奨●1人プレイのみ

メーカー  
から一言

クリップハウス第一弾のソフトが、いよいよこのバレンタインデーという良き日に発売となりました。なにはともあれバチバチ。ところで、このソフトが1/19日放送の日テレのスーパージョッキーの熱湯コマーシャルに出ただけで気づいた人はいるかな?

## 宿泊客リスト

プレイヤー(部下)

金田一二三(探偵)

天野 静香  
(天城荘・女将)

ようするに金田一のお手伝い。緑の下の力持ち的や区割りを果たす。

すべてにおいて主人公である。天才作家兼探偵。

旅館天城荘の女将で、金田一の知人。招待してくれたのも彼女。

207 佐々木 俊郎

203 天野 勝男(最悪の悪役)

天城荘従業員

お医者さんだが、旅館の女将とアヤしい関係が……?

悩み多き旅館の大旦那の実子。柄は悪いがいい人。

江島信次  
(事務長)

205 成田 大吉

202 菊地 律子

金村次助  
(料理長)

酒好きな、家庭用ゲームソフト会社の社長

バブル時代に銀座のママから旅館のオーナーになった。

安芸島節子  
(仲居頭)

206 大田原 終世  
美剣 沙夜

201 柏木 健一  
三浦 里香

神原悠也  
(バーテン)

教祖と、そのソバにいる巫女さん。アヤしい満点

雑誌の抽選で招待された。同じ部屋に泊まっている。

従業員の方々に、板長からバーテンの雇われマスターまで色々いる。いわゆる旅館の関係者の面々である。

アヤしい臭いがフンフン

ゲームの中に登場するアヤしい面々。顔で犯人がわかれば苦労はしないのですが、それにしてもアヤしい。誰かを選ぶなんてできるのかしら?(MAN次郎)





# プロ野球 GREATEST NINE 97

実名の選手で興奮のプロ野球が楽しめる「プロ野球グレイテストナイン」。そのシリーズ最新作がついに登場するぞ。最大の目玉は、球場や登場する選手をはじめ、画面のすべてがポリゴンで表示され

るようになったことだ。また、システム面でもさまざまなパワーアップがほどこされ、より白熱した試合が楽しめるようになっているぞ。今回はその新要素にスポットを当てて紹介していこう！

## NEW 1 もちろん'97年度最新データ 選手もスタジアムも一新!!

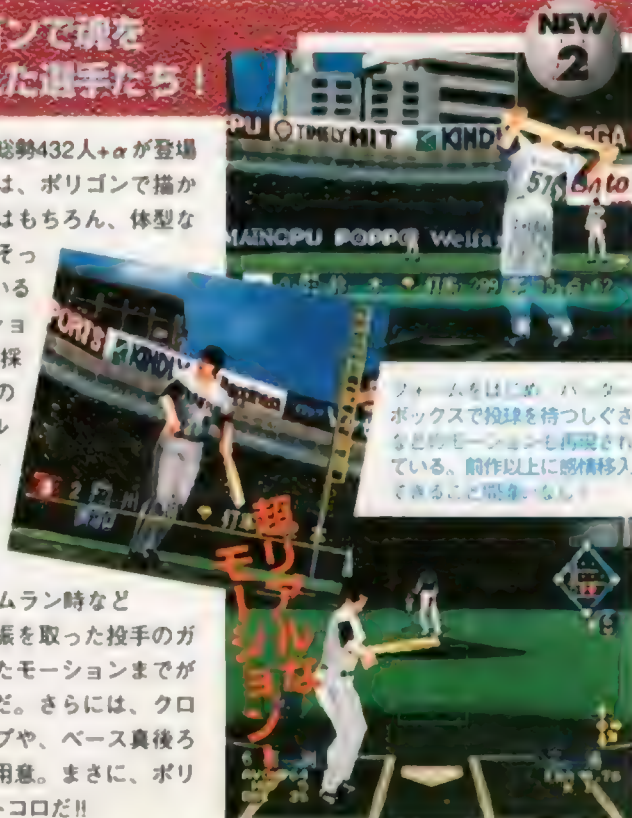
'97とタイトルに銘打っているだけあって、使用される選手データは最新のもの。また、全135試合にも及ぶペナントの日程や、今年からフランチャイズとなる2大ドーム球場が、早くも登場しているぞ。



大阪・ナゴヤドームも 現地の詳しい取材を元に完全再現されている

## NEW 2 フルポリゴンで魂を 吹き込まれた選手たち!

1チーム36人、総勢432人+αが登場する選手のすべては、ポリゴンで描かれている。背番号はもちろん、体型などまでがホンモノそっくりに再現されているぞ。また、モーションキャプチャーの採用によって、選手の動きが非常にリアルになっているのも注目される点。イチローに代表される特徴的なフォームの再現や、ホームラン時などの喜びようや、三振を取った投手のガッツポーズといったモーションまでが用意されているのだ。さらには、クロスプレイ時のアップや、ベース裏後ろからの視点なども用意。まさに、ポリゴンサマサマってトコロだ!!

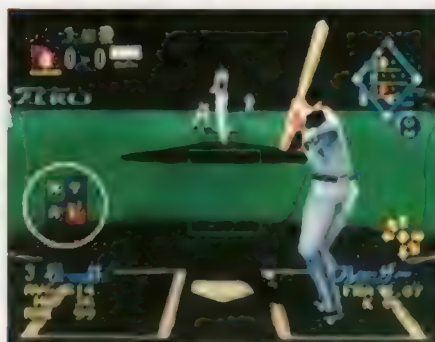


フォームをはじめ、バットボックスで投球を待つしぐさなどのモーションも再現されている。前作以上に感情移入できること間違いなし!

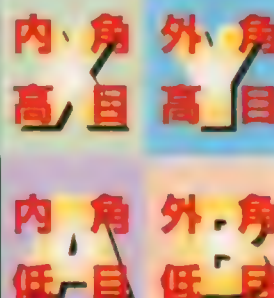
## 数々の新要素を搭載!! 今年も「グレナイ」がアツい!

### 野球ゲームに新たな革命 「ロックオンシステム」

画面がポリゴンとなったことで、投打のシステムも3D化された。それが「ロックオンシステム」だ。このシステムによって“読み”の要素が導入され、より本物に近いリアルな試合が楽しめるようになったのだ!



ストライク・ゾーン

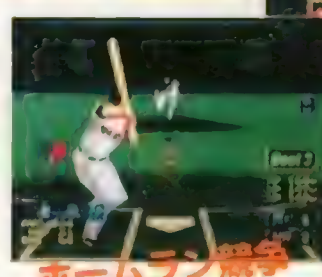


### ロックオンシステムとは!?

ピッチャーの投球前に、ヤマを張っているコースを上図の4エリアから選ぶ(内角高目の場合はXを押す)。読みが当たればカーソルがロックオンされ、タイミング良くバットを振ればミートできる

## NEW 4 ペナントレースの盛り上がり 大盛り上がり!!

全135試合を戦っていく「ペナントレース」や、規定の球数で競う「ホームラン競争」モードも、演出などが一新されたぞ。多彩なモードで末永く遊ぶことができるぞ。



ホームラン競争



ペナントレース  
ペナントでは、選手が活躍の場を争い、順位によって出場選手が変わるオールスター戦といった要素も

## NEW 5 オリジナルチームでペナントを勝ち抜け! エディットモードもさらに充実!

自分だけのオリジナルチームを作れる「エディットモード」では、実在の選手を自分のチームに加えることができるようになったぞ。もちろん好評「キーワードシステム」も健在だ!



イッツ8  
ダイナマイツ



# GRAND READ

## グランドレッド 失うものもあれば得るものもある…… 悲しみをバネに戦うのだ!!

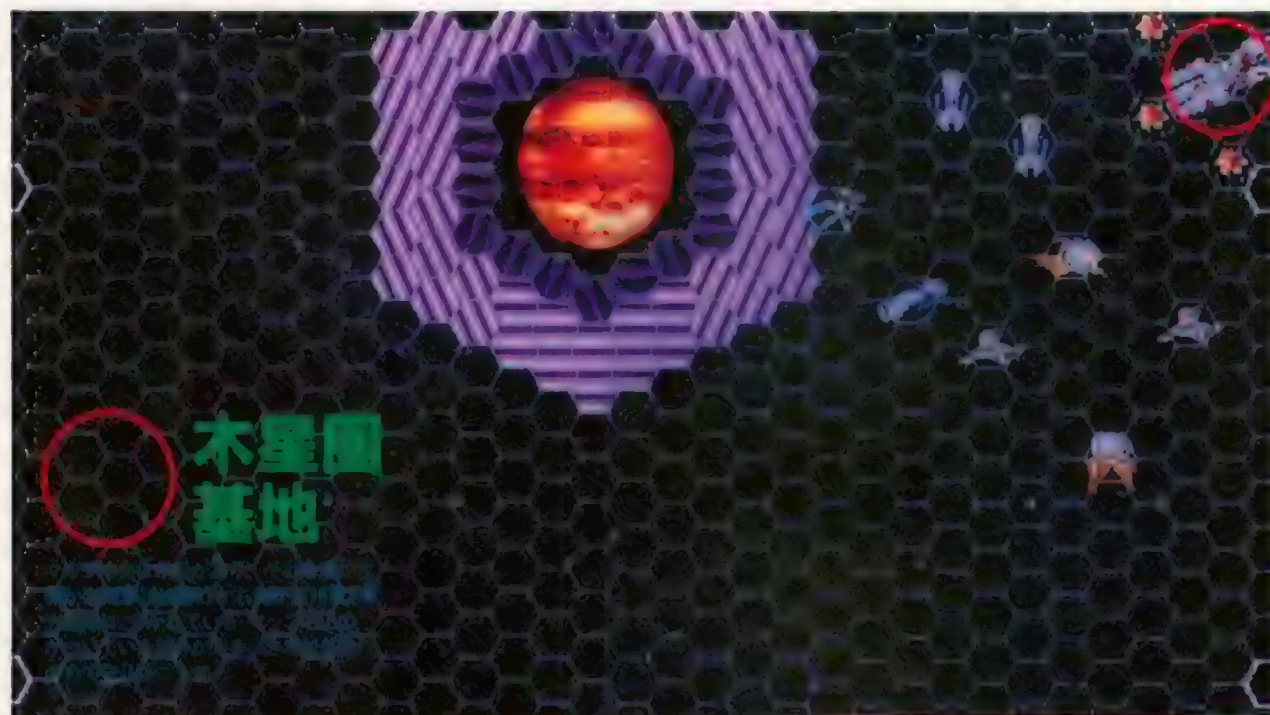
完成度  
**90**  
%

●バンプレスト●3月発売予定●5,800円  
●シミュレーション  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

遊  
び  
方  
一  
瞥

優れたSF作品は読み道める(ゲームの場合  
はプレイする)ほど、自分がその舞台の  
中にいるような錯覚を受ける。この作品  
でもプレイを重ねるうちに見えてくる、人物設定、世界設定が非常に魅力的だ。読面ではすべてを語ることはできないが、じっくり味わってほしい。

今回はシナリオをクリアするための作戦から、それを遂行するために、あると便利な全体のマップまで、盛りだくさんの内容で紹介していきたいと思う。紹介するシナリオは第1章の“覚醒! 遺構戦艦!”と、第2章の“痛快! 姫君救出作戦!”の2本立て。序盤戦にもかかわらずなかなか歯ごたえのあるシナリオだ。細心の注意を払い、いざ出陣だ!



木星圏  
基地

### 第一章 覚醒! 遺構戦艦!

目的は連邦軍の木星基地であるアルケロンを、全力を持って守り抜くこと。途中でハリー・グレイ艦隊が援軍にきてくれるので、それまではせむしと生き延びたい。

アルケロンを敵の攻撃から守りながら、ハリー・グレイ艦隊の援軍を待つ……。出始めに敵から打撃をもらっていたぶん、苦戦を強いられは

したが、味方混乱ユニットの回復により一筋の光が見えた!

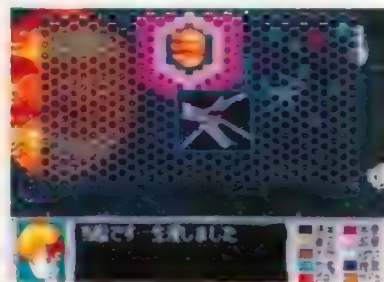


「ハリー・グレイ」艦隊が援軍にきてくれるので、それまではせむしと生き延びたい。

© C Lab 1997 © BAHAMUT 1997 © BANPRESTO 1997

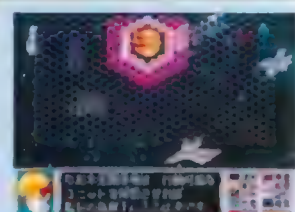
### 生還したユニットは!

木星重力に引き込まれ、大赤班に吸い込まれた時、もう終わりかとも思われた自機ユニットは、見事、不死鳥のように蘇り、戦いの前線へと舞い戻った。敵に攻め込まれ、防戦一方になってはいるものの、チャンスはまだあるはずだ。混乱している味方を束ね、作戦を練り直し、敵を一網打尽にしてみよう!



### 作戦を遂行せよ!

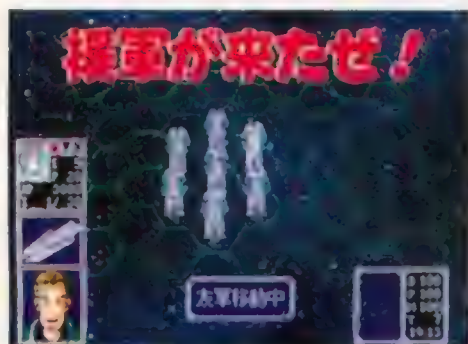
本来の作戦は全力を持って敵にぶつかり、木星基地アルケロンを守り抜くことだった。しかし味方の大半が朽ち果てた今、敵に自分から攻めていく余力はない。ここは敵の攻撃からアルケロンを守り抜くことだけに集中し、敵は向かって来る奴のみを撃て!



攻めていきたいのは山々だが、引くも兵法。まずは守りに徹しよう。

### 混乱しているユニットを回復させよ!

周囲の生き残っている味方ユニットは、すべて混乱状態に陥っている。彼らは自分の意志で動くことはできず、味方ユニットに自機ユニットを横付けすると、その混乱を取り除き動かせるようになる。さあ、戦いの指示を!



援軍が来たぜ!

友軍移動中



## 第二章 痛快！ 姫君救出作戦！

帝国軍の攻撃を何とかしのぎ、地球に艦隊を戻そうとしたその時、僕たちに新たな脅威が入った。「敵の超兵器が姫の運命を狙っている。守り、そして救出せよ……」姫の運命やいかに……

### 動力部の異変に気づく

戦闘が一段落して、こちらも一息ついた瞬間、ユニットの動力部に異変が起きる。マーサ中尉が動力部に吸収されたのだ。彼女は動力部の中から彼らに語りかけ、この時初めて自機の名が化神艦ドラゴナリスだということを告げる。彼女の身にはいったい何が？ ますます謎は深まるばかりだ。



ハッ！ マーサが動力部に吸収された……  
まさか……マーサが動力部に吸収された……  
まさか……マーサが動力部に吸収された……

### 任務を遂行せよ！

姫の乗る艦が見えている際は、いくらユニットを露呈させようが敵の進路方向を変えることはできない。いち早く姫を味方ユニットでカバーして、帝国群の進路方向をさまたげていく作戦をとろう。



自らの艦隊に着目し、敵の艦隊へ砲撃を集中させるのがポイント。

### 姫のフネがある程度安全になったら……

姫の艦が敵の視界より消えたら、次の狙いは我々のユニットだ。ここはひとまず戦いを挑み、目の前にはびこる帝国群を倒していこう。その際、機動ユニットをうまく使い、敵の上方を狙う（ここが弱点の場合が多い）と楽に勝てるはずだ。

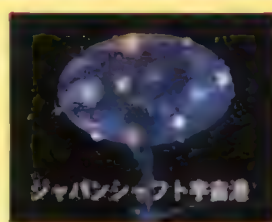


敵の艦が視界から消えたら、次の狙いは我々のユニットだ。ここはひとまず戦いを挑み、目の前にはびこる帝国群を倒していこう。その際、機動ユニットをうまく使い、敵の上方を狙う（ここが弱点の場合が多い）と楽に勝てるはずだ。



### 姫君を助け出したあかつきには！

姫を助け出したらタナカさんからほめられっぱなし。姫も期待してろってさ。悪い気はしないね。うんうん良かった良かった。





# 神鳳拳

完成度  
**80**  
%

●ザウルス●3月20日発売予定●5,880円  
●対戦格闘●全年齢推奨

メーカー  
から一言

お待たせしました、ついにサターン版神鳳拳登場です。アーケード版の興奮そのままに、コンボ表示やスピード調整などの追加でさらに磨きがかかりました。空中コンボや、天変地異技などを使いまくってバリバリ対戦プレイで遊んでください。



## 今までの2D格闘では見られな新要素が満載



アーケード、ネオジオCDから移植の格闘ゲーム。登場するキャラクターは破壊神や福の神など全て神という設定になっている。そして神鳳拳は今までの2D格闘アクションゲームにはなかったシステムを満載しているのも特徴。代表的なものは次の1~3に挙げてみるが、その外にもキャラ別に設定してある属性を利用した超必殺技の存在も特徴だ。

### ①空中でのバトル



神鳳拳は地上でのバトルだけでなく、スムーズな空中戦も魅力。神鳳拳では空中で技をヒット、ガードされた段階でも攻防は終わらず、連続技やガード後に反撃も可能だ。



### 上昇攻撃

空中連続技へとつなげるための技。地上で当てると相手を浮かせて空中連続技へとつなげられ、空中で当てると通常の攻撃時よりさらに厚く。

### 下降攻撃

自分が相手より上方にいて、空中のみで出せる。空中連続技に組み込め、地上にいる相手への奇襲として使う。上昇攻撃と使い分けると良い。



### ②連続技コマンド

キャンセル必殺技などの連続技が簡単にできるように設定されたコマンド。コマンドは2種類ありパンチ→キックがキック→パンチの後に強ボタン同時押し



### ③連続ガードシステム

ガード中に「…」というコマンド入力をするガードの硬直をキャンセルすることが可能。このシステムにより攻められ続けても反撃することができるのが特徴。



## サターン版「神鳳拳」オリジナルの要素

まずは対戦プレイだけを楽しめる対戦モードの追加。乱入時の煩わしさが減った。そして連続技の表示の追加と連続ガード表示の変更。これに

よって連続技数と連続ガードがわかりやすくなった。格闘初心者のためのオートガードも追加された。そしてボスキャラの使用も可能になった。



自動的にカードしてくれるので初心者でも安心のモード。



コンボ数の表示でちゃんと連続技になっているのわかるぞ。



アーケード版で使えなかったボスキャラ同士の対戦も可能。



# SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE



## 発売後の セガサターンソフトを 徹底ガイド!!

発売後のソフトをじっくり楽しむための  
このコーナー。役に立つ攻略情報を収録!

P114 ..... エネミー・ゼロ  
P116 ..... 蒼穹愚連隊  
P118 ..... デイトナUSA CIRCUIT EDITION



# EO エネミー・ゼロ

●WARP●発売中●6,800円●インタラクティブムービー●4枚組●マルチ対応

## 敵はVPSに反応するとは限らない あらゆる感覚を研ぎ澄ませ

最後の銀盤、DISK3に挑む時がやってきた。  
舞台はフォールタワー。「敵」の巣窟と化した尖塔。  
デヴィットが最後に残した言葉に答えるためか、  
それとも生への限りなき執着ゆえか。  
船の基部にあるという救命艇を目指し、ローラは歩き続ける。



### B1からB3までは小休止 問題はそれ以降の階

DISK3まで来れた人なら、B3のレストルーム  
へたどり着くことは容易なはず。単体のエネミ  
ーはそれほど脅威ではないからだ。正面にいる  
敵の鳴き声が聞こえた瞬間、銃のエネルギーを

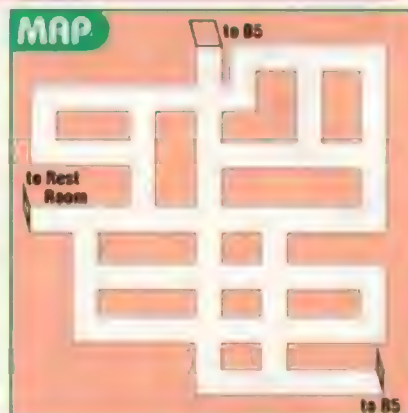
溜め始め、ブザーが鳴った瞬間に発砲すれば確  
実にエネミーは倒せる。

だがB4にたどり着いたとき、きっと君は戦慄  
するだろう。VPSに反応しないエネミーの幼生  
が、ちょこまかと床を動きまわっているのだ。  
幼生は素早く、狡猾である。しかも、奴等は常  
に前から襲ってくるとは限らない。



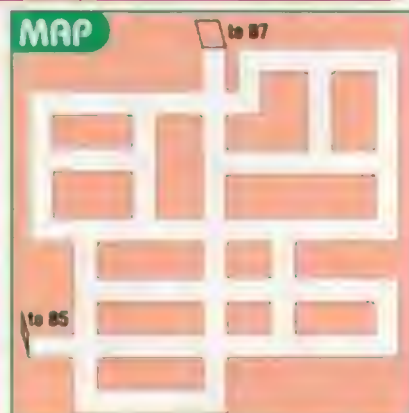
### FALL TOWER B4

このフロアは、初めてエネミー  
の幼生が登場する場所である。実  
はこの幼生、銃のエネルギーを溜  
めなくとも倒すことが可能だ。も  
ちろん、踏みつぶせるわけではな  
く、Aボタンを押す必要はあるが。  
十字路を歩く際は特に注意が必要  
である。幼生がどの角に潜んで  
いてもおかしくはない。鳴き声が  
聞こえてきたときは要注意。



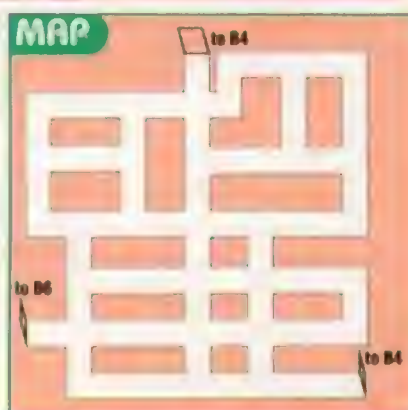
### FALL TOWER B6

このフロアに登場する敵の数は  
尋常ではない。スタート地点付近  
にもうようよいいる。側面と後面を  
敵に見せないですむ、エレベータ  
ー付近で敵を待ち伏せし、数を減  
らしておくのも手のひとつ。また、  
走ることによって、歩いていると  
きは追いつかれてしまう幼生を引  
き離したり、危険な十字路付近に  
長居せずさせることも重要。



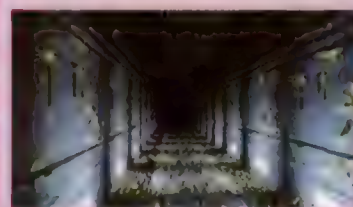
### FALL TOWER B5

ここからは、通常のエネミーと  
幼生とが同時に出現するようにな  
る。見えないエネミーを待ち伏せ  
していると、後ろから幼生に飛びか  
かられTHE END、というのは珍し  
くもない話。目の前には何もいな  
いの、カサコソという足音と、  
キイという鳴き声が聞こえてきた  
ら、とりあえず振り向いて後方の  
安全を確認しよう。

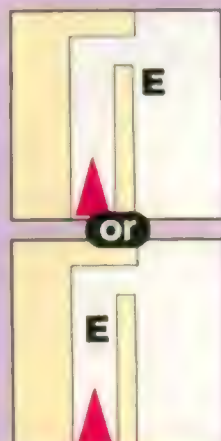


### 壁が薄い場所での戦闘

まずは右の図を見てほしい。三角形がローラ、E  
がエネミーの位置を表している。壁が薄場に薄い場  
所では、このふたつの位置を区別することは難しい。  
エネミーが上の半分の位置にしようと、鳴き声は聞こ  
えてくるし、ブザーも鳴る。結局、銃で撃ってみて、  
その結果から知るしかないというわけである。



理不尽かもしれないが、  
仕方ないこと。またも  
たしている。前後から  
サントイニチにされる





## FALL TOWER B7

このフロアには、幼生は登場しない。その代わり、エネミーの配置がシビアで、前後を挟まれてしまうことが珍しくない。普通なら、銃を外しても、方向ボタンの下を連打すれば逃げ切ることができるが、ここではそうもいかないのである。前にいる敵を狙うのではなく、もっとも近くにいる敵から1匹ずつ始末していくといい。



## 塔の最下層で待っていた女王物語はまだ続く

都合5フロアを下りきると、そこには1本の廊下がある。ひっきりなしに鳴り続けるVPSが、敵の存在を知らせてくれる。敵に近づいていくうちに、真っ赤なものが見えてくるだろう。銃で倒したときに見えるエネミーの姿を、極限まで肥大化させたような生き物が

こいつは通路を塞いでいるが、先に進みたいのなら、銃で倒せばいいだけだ。



## FALL TOWER B8

このフロアは最難関である。ここまで難しいと、慎重に戦おうと、戦わずに走って進もうと大差ない。安心して立ち止まれる場所などは皆無なのだから。見えないエネミーは大きくかわすこともできるが、幼生との戦いは反射神経だけが頼り。突然間の中から幼生が現れても、パニックを起こさず撃つこと。撃ちまくりつつ進むのも可。



# 前編より 愛をこめて レスキュー・EO-DISK2編

前編DISK1で引っかけやすい場所を再解説したこのコーナー。引き続き、今回はDISK2の難所の解説をお送りしよう。



## Q1.最初のリアルタイムパートで迷ってしまいます。

### A1.ヒントはモニターに。

DISK2の最初の迷路の歩き方は、入る前に見ておくことができます。そう、ムービーで流れるキンバリーが送ってくる映像です。彼女が歩いている通りに歩けば、ここは比較的簡単に抜けることができます。このように、リアルタイムポリゴンパートと、ムービーパートのリンクが重要になる箇所はいくつかあるので、手掛りを見のがさないように。

## Q2.2進数ってなに?

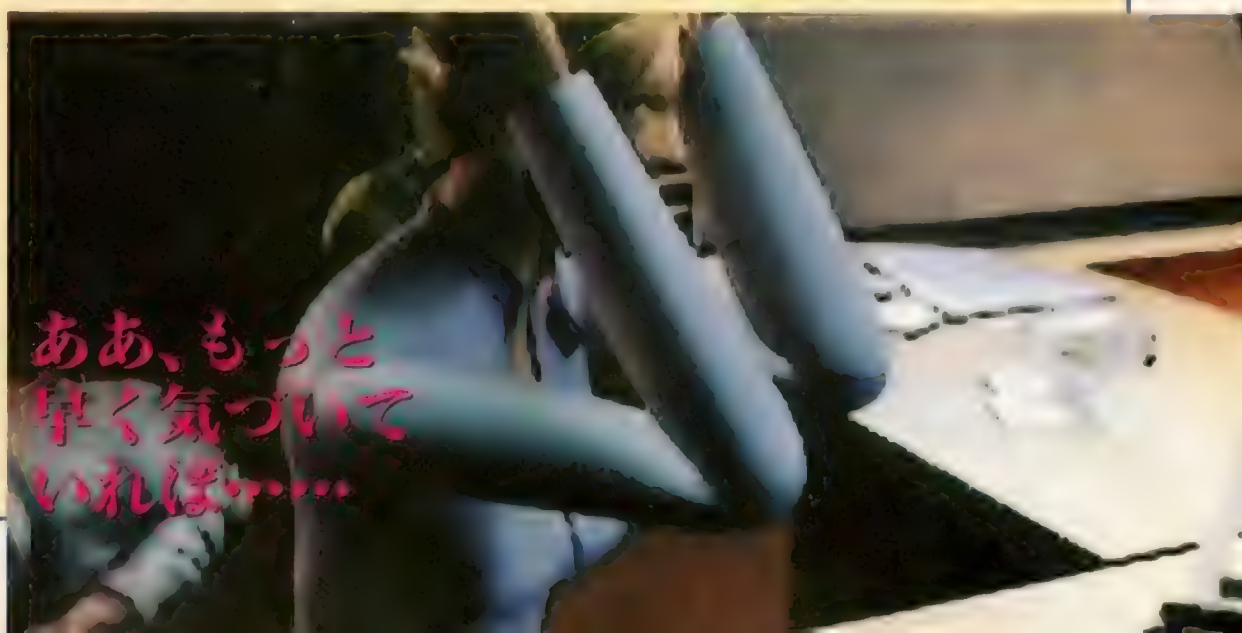
### A2.レバーと階数の対応表を作りましょう。

無理に2進数を理解する必要はありません。レバーを動かしながら、7つのパターンを作り、レバーの上げ下げの組み合わせと、到着した階の表を作ってしまうといいのです。

## Q3.カギはどこで使うの?

### A3.ロニーの部屋です。

もし君がエネミーに何か産みつけられたら? そう、体の中が気になるはず。例のシーンの後、拾うことができる鍵はロニーの部屋のメディカルスキャナの鍵です。すぐにでも向かい、体の様子を確かめましょう。





# 蒼穹紅蓮隊

●EAV●発売中●5,800円●2人同時プレイあり●全年齢推奨●マルチコントローラ対応

## 君は“特別設定”を見たか!?

「蒼穹紅蓮隊」の発売からはや1週間、すでにバリバリとやり込んでいることと思うが、いつの間にかタイトル画面に見慣れない項目が追加されていて「おや?」と思ったユーザーはいないかな?

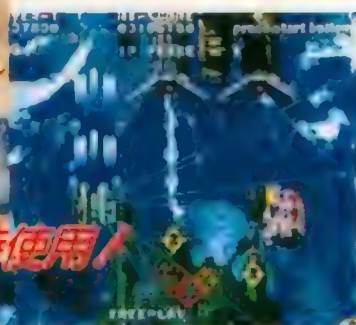
実はこれ、発売前はあえて秘密にしていたのだが、サターン版では一定条件を満たすとタイトルに“特別設定”というオプションが現れるのだ。

この“特別設定”では、アーケ

ードモードの周回数や特殊な操作など、通常のオプションでは設定できないものが多数ある。もう発見している人には言うまでもないことだが、これらの設定はまさに“かゆいところに手が届く”ものばかり。例えば、「ショットとウェブを同時に使えたらいいのに」とか「自機とウェブの動きを独立操作したい」といった、プレイ中に誰もが感じるであろう希望に、みごと応えてくれているのだ。



ショットとウェブの同時使用  
そして他にも  
各種設定が可能!



この「特別設定」では、アーケードモードの周回数や特殊な操作など、通常のオプションでは設定できないものが多数ある。もう発見している人には言うまでもないことだが、これらの設定はまさに“かゆいところに手が届く”ものばかり。

## サターン版で“特別設定”を出現させる条件

“特別設定”をタイトルに登場させる方法はいったって簡単。とにかくゲームを遊びまくるだけ。早い話が、“特別設定”はプレイ中に計上されたスコアの累計が一定以上

を超えた時点で現れるのだ。ノーマスクリアだの、不可解なコマンドを入力するだのと、プレイヤーに苦行を強いる条件(一何やら含みのある表現)はいっさいナシ。

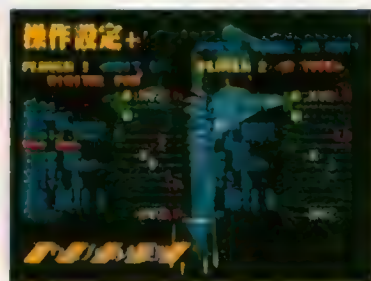
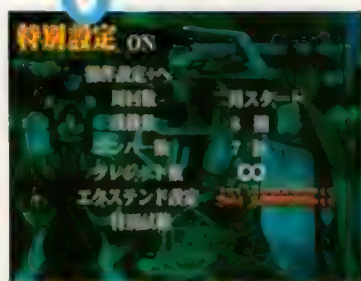
### 1 とにかくプレイしまくる



### 2 タイトル画面に登場!



### 3 累計得点に応じて項目が増えていく!



### 特別設定だけの9項目と追加されていく順番

- 1 周回数
- 2 特別試聴
- 3 シフトの操作設定
- 4 ウェブロールの操作設定
- 5 ズームの操作設定
- 6 ボンバー数
- 7 エクステンド設定
- 8 残機数
- 9 クレジット数

“特別設定”で設定可能になる項目は全部で9種類。「周回数」からラストの「クレジット数」まで、累計スコアに応じて以下の順で追加されていく。累計スコアは表示されないが、バックアップに記録される。

1 周回数	累計スコアが100000点を超えると、アーケードモードの周回数設定が有効になる。
2 特別試聴	累計スコアが200000点を超えると、特別試聴設定が有効になる。
3 シフトの操作設定	累計スコアが300000点を超えると、シフトの操作設定が有効になる。
4 ウェブロールの操作設定	累計スコアが400000点を超えると、ウェブロールの操作設定が有効になる。
5 ズームの操作設定	累計スコアが500000点を超えると、ズームの操作設定が有効になる。
6 ボンバー数	累計スコアが600000点を超えると、ボンバー数設定が有効になる。
7 エクステンド設定	累計スコアが700000点を超えると、エクステンド設定が有効になる。
8 残機数	累計スコアが800000点を超えると、残機数設定が有効になる。
9 クレジット数	累計スコアが900000点を超えると、クレジット数設定が有効になる。



# "特別設定"のみどころはココだ!

特別設定だけのナイスな項目は前ページで公開したとおりだが、ここでは中でも特筆すべきものをいくつかピックアップ。写真で見ればその素晴らしき効果もよくわかる。

## ライジング作品の曲が聴ける!

"特別設定"の中にある"特別試聴"の項目では、3つのゲームのBGMが聴ける。

これらは、いずれも「蒼穹紅蓮隊」開発元のライジングが手掛けたアーケード作品である(ちなみに全部シューティングだったりする)。ライジングファンなら感涙もののサウンドが、高解像度の背景つきで楽しめるのだ。

### 魔法大作戦



ライジングの音楽は、今でも聴く価値がある。このゲームの音楽は、特に素晴らしい。試聴していただきたい。

## かゆいところに手が届く"操作設定+"

通常の操作設定よりもさらに項目が増え、しかもそれを全部のボタンにフルに振り分けられる"操作設定+"。この設定は家庭用マシンならではの自由度の高さに満ちている。冒頭でも触れたが、特にショットとウェブの同時活用が可能となる項目は利用価値抜群だ。これはある意味、ゲームバランスを根本から覆してしまいそうだが、いざやってみると新たなゲーム性が見えてくるのでぜひ試してほしい。通常のパッドなら、連射ショット、ウェブオンリー、左右シフトを自分に合ったボタン配置にしてプレイするのがオススメ。

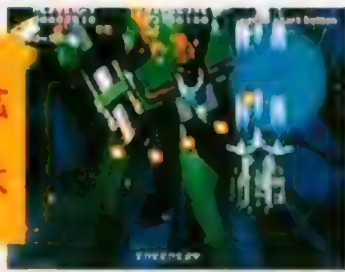


思い通りにカスタマイズ

## ズーム機能で画面比率を変更可能!

ゲーム中でときどき演出として使われている画面の拡大と縮小を、プレイヤーが好きな時に行うのがズームアップ(ダウン)設定だ。縮小画面はステージ5の前半や、巨大な敵が出現する時などに使うと、全体を見渡すのに役立つぞ(チマチマした感じになるけど)。拡大画面はいろいろリスキーなので、お遊びと割り切って使おう。

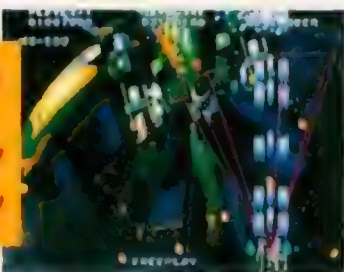
拡大



縮小



ノーマル



## マルコンで全機能のマスターに挑戦!

"操作設定+"には「こんなもので!?」と嘆息するような些細な設定がある。しかも、全ボタンを使っても割り振れないほど数が多い。実際のプレイで本格的に使う機能はその一部にすぎないが、せっかくだから全部使ってみようと思うのも人情だ。そういう人はマルコン(好事家はアナログミッションスティックも可)の使用をオススメする。方向ボタンでの自機移動+丸ボタンでのウェブ回転という変則的(というより、どう操作するんだ?)な設定にしたり、自機移動を丸ボタンにしたりと、使いこなしがいいがある。



すべてのボタンを使いこなせ!

### おまけコマンド

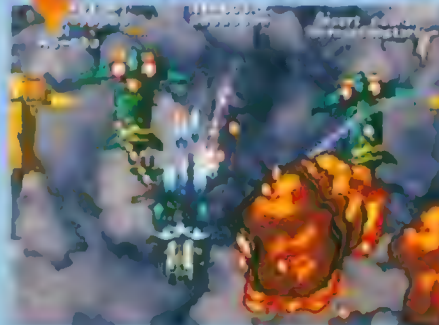
## 2つの隠し機能

「蒼穹紅蓮隊」とデキの良いシューティングをこよなく愛する君だけに、おまけ情報を最後に提供しよう。アーケードモードの自機選



択(パイロット選択ともいう)画面で、スタートボタンとAボタン(もしくはBボタン)を同時に押すと、右に挙げた効果が得られる。ただし、この裏技はボタンの同時押しがきちんとされていないと成功しないシビアなものなので注意してほしい。ちなみに、うまくいった場合は自機の決定時にいつもと違った効果音が鳴るので、成否の確認のために覚えておこう。

### 当たり判定が小さくなる



スタートボタンとAボタンの同時押しで、自機の当たり判定が少し小さくなる。つまり、敵の弾や敵本体をかわしやすくなるというわけだ。

### 自機の移動速度アップ



スタートボタンとBボタンの同時押しの場合、自機の移動速度がアップする。敵の弾や敵本体をかわしやすくなる。隠し技だ。

### ハミダシメッセージ

編集部でも不思議のいい「蒼穹」だが、あの日本語表記を見て「エヴァンゲリオン」の真似しき」とほくろかた〜にいるのでゲンナリします。それじゃナニかい? 叫び声を聞いてリ〜みんなエバ? 「蒼穹」は単に日本語表記しているだけで、一単語で文字サイズ変えたり、疑った配置とかしてないでしょ? 文字が大きい? 小さいフォントじゃ漢字の多い漢字が書けないでしょ? ふんといもう知性的な人だから、「佐々木いさをい」



# デイトナUSA CIRCUIT EDITION

●セガ●発売中●5,800円●レーシングゲーム●2人同時プレイ可能●レーシングコントローラー/マルチコントローラー対応

## Sea-Side Street Galaxy

シーサイド・ストリートギャラクシー

前号に引き続き、今回はさらに2コースの攻略だ。このコースは全長が長い  
ため、要点を絞って攻略するぞ!

### A ドリフトさせつつ脱出!

ここカシオペアシティのポイントは、写真のようにクランク状になったコースを直進し、そのままドリフト体勢に入ってから脱出するところにある。柱に接触しないようにコースを直進、反対側の車線に入ったところでシフトダウン、ブレーキングで挙動を変えて、そのままドリフトだ!



### B 脱出時のコースアウトに注意!

ヘアピンは、手前で3速に落としてブレーキでドリフト体勢に入り車の向きを変え、クリッピングでは早めにグリップを回復させてあとは全開でクリアする。ドリフトアングルは浅く取り、進入速度よりは脱出速度重視で抜けよう。



### C 軽くスライドさせて進入&脱出

ココはチェックポイント地点あたりで軽いブレーキングでドリフトのきっかけを作り、そのままテールスライドさせつつ次の直角コーナーに進入させる。うまくいけば全開のまま進入、脱出が可能だ。



### D アクセルオフのみでクリア!

ストレートエンドにあるこの高速右コーナーはアーケード版、そして前作と同様にアクセルオフのみでクリア可能。アクセルオフで進入&アウト・イン・アウトで300キロ以上で脱出できる。



開発者から  
ひとこと

開発者FASTEST  
LAP (ホーネット)

1'40"03

TIME ATTACK  
基準タイム

1'40"00

COURSE MAP

全長:7920M  
X2LAPS



### E 2 個目のコーナー表示を目印に!

前作では260キロオーバーでクリア可能だったが、今回はほぼムリ。手前の2 個目のコーナー表示を通り過ぎたら、3 速&ブレーキングで大きめのドリフトアングルで挙動を変え、安全にクリアしよう。



### F 車速を確実に落としてアプローチ

ここコメットカーブは、手前の短いストレートで確実に車速を殺してアプローチすることが何より重要。クリア法も何通りもあり、グリップで抜けてもハデにドリフトさせてもいい。ココはとにかくオーバースピードに注意しよう。





# National Park Speedway

このコースの難所はただ1つ。そこだけ極めればかなりの好タイムを期待できるはずだ。レッツトライ!

## A 4速全開のままクリアする!

まずはホームストレート直後の右コーナーだ。ココは車によってはキツくなることもあるが、このコースでも最も楽なコーナーの1つ。全開のまま、右へステアしてやればカンタンに曲がってくれるので、ドリフトや減速などは必要

ない。ラインはほぼインベタが理想だが、進入タイミングが若干シビアになってくるため、安全にアウト・イン・アウトでもいい。2つ目が多少タイトなので、そこで壁に接触しないようにすればラインにこだわる必要もないだろう。



## B 何も考えずに直進!

アーケードモードであれば渋滞してしまうポイントだが、タイムアタックでは何も考えずに直進すればOK。シケイン状になっているが、ほとんど真っ直ぐに抜けることができるやさしいコーナーだ。ただ、あまりにもギリギリのラインを走ると、希に壁に引っ掛ってしまうことがあるので、ある程度余裕を持って抜けること。



## C タイミングよくステアすべし!

車によっては難しくなるポイントの1つ。ただ、多くの場合はステア操作のみで全開でクリア可能だ。ここでのポイントは、走行ラインとステアタイミング。ラインはなるべく各コーナーのインとインを結ぶように取ることが重要になる。ステアタイミングだけは実際にトライしてもらって体で覚えるしかないが、どんなマシンの場合でも早めに切り込むのがコツ。アンダーステアが強い車であれば



なおさらだ。あとはなるべく芝には乗り上げないように走ること。大きく挙動を乱してしまうぞ。



開発者から  
ひとこと

開発者FASTEST  
LAP(ホーネットAT)

34"37

TIME ATTACK  
基準タイム

34"00

COURSE MAP

全長:2975M  
X6LAPS



## D コーナーにあってコーナーにあらず

このコーナーはR自体も緩やかで特別難しいコーナーでもないため、特に注意すべきことはないのだが、実はココでの脱出時のラインが次のコーナーへのアプローチに大きく影響する。インからアウトへ直線的に抜けるのがベスト!?



## E ドリフトアングルは浅く取れ!

最大の難所。クリア手順を説明すると、まず手前で3速に落とし、ブレーキングをきっかけとして軽いドリフトに持ち込む。アウトから徐々にアプローチをかけ、インをうまくつけたらグリップを早目に回復させて、あとは全開で抜ける……と言葉にすると簡単だが、実際に操作すると様々な要素が絡んでくるため、極めて高難易度だ。ココは中村ゴーストを参考にしてみようのが一番てっとり早い。





# DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

# 中村ゴーストのココがスゴイ!

自分の走りに行き詰まった時は中村ゴーストを見て、そのテクを盗もう。ここではそのすごいドラテクのポイントをピックアップして解説していくぞ。

## ThreeSevenSpeedWay

まず驚かされるのがグランドスタンド前の左コーナー。シャーシ半分芝に乗り上げる程インを突いているところに注目しよう。さらに最終コーナーのピリヤードクラッシュは良い見本。挙動も安定し、なおかつ進入、脱出速度ともになり高い。ラインの取り方は参考になるはずだ。



## DinosaurCanyon

このコースの難所とされているトリケラロードから最終コーナーまでのコーナー群の走りはすばらしい一言。特にヘアピン手前の右コーナーとヘアピンへのアプローチはお見事。このへんはほぼ限界の走りと思ってよく、ホーネットに限らず大いに勉強になる。研究しよう



## SeaSideStreetGalaxy

全長が長いうえにコーナーが多いために、若干ミスってるっぽいところもあるが、全体的には大いに参考になる。特に前半カシオペアシティなどの走り方はよくわかるはずだ。どこでどう挙動を変えて、どういうラインを通っているのかをよく見て、テクニックを盗むべし。



まずは中村ゴーストの走り  
を参考にしよう!

どうも、走りモノ担当の政綱です。さて、私は一応「デイトナ」の攻略をココでやってたりしますが、走り方を見せるには紙媒体では限界があるため、そんなんよりは実際に動いている画面を研究できる中村ゴーストを見たほうが、遙かに参考になったりします。さらにこういうレースモノは感覚に頼る部分が多いのでなおさらでしょう。というわけで、百聞は一見にしかずという言葉もあるように、まずは中村ゴーストを見て研究しましょう。問題はそれをモノにできるかどうかです。

## NationalParkSpeedWay

何より最終コーナー手前の右コーナー、このコースで最も難しいコーナーのクリア法を見ることが出来る点は嬉しい。進入角度、車速などをじっくりと研究しよう。1コーナーで限りなくインベタしているあたりも勉強になる。ホーネット使いはぜひ参考にしてほしい。



## DesertCity

とにかく直角コーナーまでの前半のコーナー群の抜け方が絶品。特に直角コーナーへのアプローチで、インギリギリを攻めるといふ非常に危険な走りをしている点は、中村氏のこだわりを感じさせるいちばん厄介だったというこのコースの走りは、確かにパーフェクトに近い



またやります!

## 中村杯開催!

「ラリー」に続き、あの中村杯が帰ってきた!

さて、サタマガでは従来のカテゴリに加え、前回の「ラリー」のように今回も本誌だけの中村杯を開催するぞ。レギュレーションの違いはマシンを限定のホーネットAT、しかもパッド。そのほかのレギュレーションは同じだ。応募の際には「中村杯」という明記を忘れずに書いて送ること。なお賞品などはまだ未定だが、中村氏と本誌とですばらしい賞品を企画中なので楽しみに! さあ、中村ゴーストよりも速いタイムを出してドシンドシ応募だ!

かかて  
まなでい!!



## 好結果募集中!! デイトナUSA CIRCUIT EDITION

## タイムアタックコンテスト

募集期間 : 1月24日~3月31日(当日消印有効)  
コンテスト内容 : 5コース選択自由のタイムアタックモード  
応募方法 : 自分の走った結果を後方視点のリプレイモードにして録画したビデオ(VHSのみ)とコース、タイムを明記した紙を同封の上、送ってね。その際、封筒の表にもコース、タイムを明記してください。

これが豪華景品だ: 1位 デイトナオリジナルキャップ+セガサターンモデム  
2位 デイトナオリジナルレースアンブレラ+対戦ケーブル  
3位 デイトナ特製Tシャツ+ステッカー  
各コースの最終ランキング1位~3位に豪華賞品を用意しているぞ!! 奮って参加せよ。

コース	コンテスト参考ラップ
スリーセブンスピードウェイ	17"80
ダイナソアキャニオン	45"00
シーサイドギャラクシー	1'40"00
ナショナルパークスピードウェイ	34"00
デザートシティ	45"90

### ルール

・カーセレクトは自由(初期設定の8台のみ)。オートマチック、マニュアルは選択自由。ラップ数は各コースの初期設定された周回数のみで行います。  
スリーセブンスピードウェイ / 8周  
ダイナソアキャニオン / 4周  
シーサイドギャラクシー / 2周  
ナショナルパークスピードウェイ / 6周  
デザートシティ / 4周

### あて先

ついに始まるタイムアタックコンテスト!! 開発者を驚かす、みんなのアツイ走りを待っている。〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部 「デイトナタイムアタックコンテスト」係まで。



The Future Is Now

SNKホームページ★<http://www.neogeo.co.jp/>

# SNK WORLD '97



MAKER'S  
COMMENT

FROM 梅本

2月14日ですか。バレンタイン? 何ですかソレ。長い道のりでしたが、ようやくです。日本人ならワタシ、ニホンゴワカリマセーン。それはさておき、ついに「武士道烈伝」発売が4月25日に決定! 開催するので要チェック!!

## SNKファンの心得 その2 聖地巡礼!!

今回はまずSSC入会を勧めたが、今回は更にSNKのファン道を極めるための聖地巡礼を勧めます。聖地とはSNK本社のある大阪の江坂。そして同地にあるネオジオランドだ。女性ユーザーの面々も度々巡礼に訪れるネオジオランド、ファンならば一生に一度は行くべし!

ありがたーい  
SNKビルのもと

## ネオジオランド 2号店

まずは何はともあれ

## ネオジオランド 1号店

まずは何はともあれネオジオランド1号店江坂駅前内からもその神々しい姿が見えるぞ。ゲーム＆コスプレ大会も頻りに行われているので、誰と誰か(?)に自慢のあるファン様はぜひ、併設のたこ焼き屋さんもチェック!

2階の休憩コーナーにはノートが置かれている。ファンたちのイラストやコメントと熱い思いが書き込まれていて、有名な人気作家さんかひょっとしてファンを描いていたんじゃないかな? 面白い!



大阪府吹田市江坂の木町1-39地下鉄御堂筋線江坂駅下車 徒歩1分

2号店の外に置かれている噂のイライラ機。彼氏のチャレンジを心配そうに見守る彼女。しかし、もはやこういう場所では男らしさを見せられないもんすかね。



江坂の町にそびえ立つSNK開発ビル。その地下にあるのが2号店。店内は驚くべき人気。1人黙々とゲームをしながら上の階で働く開発の方々に心の中で感謝するものも。!



大阪府吹田市江坂の木町14-12地下鉄御堂筋線 江坂駅下車2分

みんなにSNKの  
おもしろさを伝える

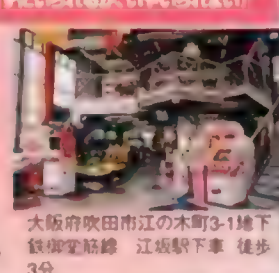
## ネオジオランド 3号店

誰かの合同に申し込んだはずの2号店の日は近所のサラリーマンOLの目下がりの場所。でも、中々入る人いない。これが大変な状況。スタッフ

最近のカラオケはどれも曲目が充実しているし、ここもそれは言うに及ばず。注目すべきは部屋数とインテリアだ。気分と人数に応じてセレクトできる幅がすごく広い。特に人気は和風部屋。東京モンには結構珍しかったけど、大阪では普通なのかしら?



ゲームしてカラオケしてそのうえ食事まで済ませられる。こんな豪華なサービスがファンにだけ提供されているか、いやいられない。いっそファンにだけ提供されているか、いやいられない!



大阪府吹田市江坂の木町3-1地下鉄御堂筋線 江坂駅下車 徒歩3分



卓球で  
精神&肉体の  
鍛錬を!



やっぱり  
庵&京よね♡



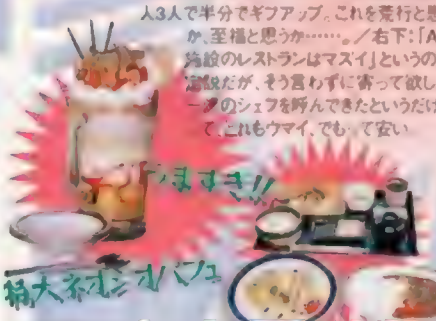
北海道/さいが氷子

今更こそ本当にカラーです。これからはカラーでよろしく!



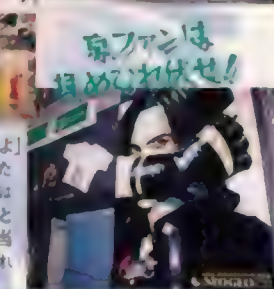
北海道/しじま環

やはり女性が堂々描いて描いた京はいいですね



左下:はつきり言ってスゴすぎ。取材陣は大人3人で半分はギブアップ。これを発行と思うか、至福と思うか……。/右下:「AM施設のレストランはマスイ」というのは本当だが、そう言わずに書くと欲しい。一歩のシェフを呼んできたというだけであって、これもウマイ、でも、て安い。

「3号店のトイレの辺りにイイもんがあるよ」と女性ユーザーの方々に言われたのかあるのピックアップスター。(場所は10万払っても欲しいとか)。よく見ると店員の手作りのオリジナルグッズ(当然非売品)が店内のあちこちに飾られているぞ。



### 巡礼レポート!!

ファンのための巡礼ということで行った取材だが、SNKファンでなくとも丸1日楽しめることは間違いない。ファンならいっそう楽しめることだろう。今回協力頂いた各店の皆様、SNK宣伝課の皆様、ありがとうございました。今回のお土産は限定販売のKOF96のTシャツ。次号の読者プレゼントに注目だ。

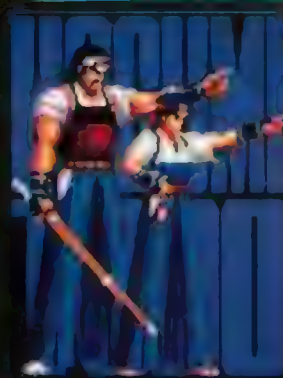
あて先  
〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク(株)  
セガサターンマガジン編集部内  
「SNK WORLD'97」係  
まで

© SNK 1996



# KASUMI TOUDOU

KOF'96キャラ別攻略VOL.2



担当  
麻宮

強く身技が2種類、コマンドも非常に特徴的な必殺技が要求されるキャラだ。

## POINT

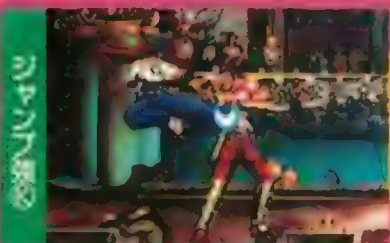
### 近距離からの連続技が得意なキャラです！

リーチの長い遠距離立ち強Pを素早く使い、この強Pが隔く間合いから連係を組んでいくのが基本戦法。この立ち強Pを相手の下段攻撃を跳んでカウンターの出すようにできればベターだ。強Pが隔く間合いからはふっ飛ばし、重ね当てや、前転からの白山桃で相手の攻撃を誘い、当て身技の減身無投でゲットするのが真流。流古武術の王道。いかに相手の攻撃を絶ち切るかがポイントだ。



## 基本的な 攻めパターン

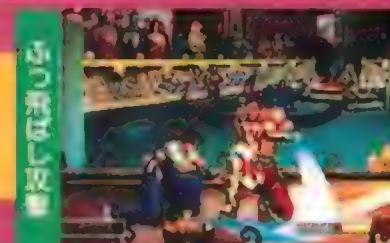
相手に振り込むときや連撃技を繋がない場合は強P、狙うときは強Pと用途によって使い分けよう。高ダメージはすぐに遠距離立ち強Pでフォロー。ヒットしたらそのまま連続技に、ガードされたらキャンセル重ね当てで相手と間合いを離していったん、仕切り直して仕に攻める手段へと移行しよう。



ジャンプ強P



重ね当て



ふっ飛ばし攻撃

理想は

連係

## 藤堂流解析道場



重ね当て



空中重ね当て



白山桃



竜巻槍打



減身無投



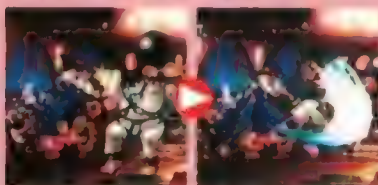
殺掌陰蹴



超重ね当て

## 強Pからの連続技へ

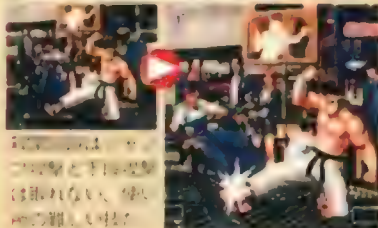
ジャンプ強Pキャンセル空中重ね当てがお手軽連続技になる。この強Pは2段技なので、できれば2ヒット目にキャンセルをかけるよう、心がけたい。ガードされると確実に反撃されるので、気をつけてね。



このように強Pを2ヒットでキャンセルすると、相手はガードされて反撃されるので、うまく連撃を繋いでみる。

## 東堂流当て身道場

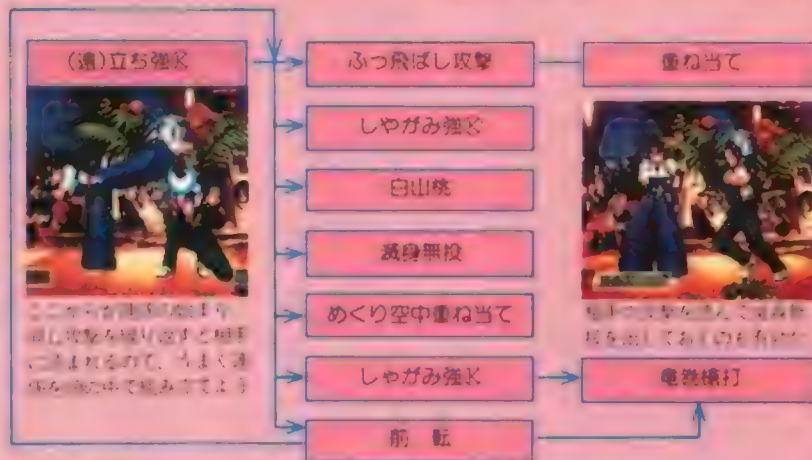
香澄には減身無投と殺掌陰蹴の2つの当て身技がある。減身無投は通常技で牽制して相手のジャンプ攻撃を誘ったりして使うと効果的。ただし、殺掌陰蹴は上段攻撃しか取れないうえにジャンプ攻撃も取れないので、使い道は皆無と言えるでしょう。



このように強Pを2ヒットでキャンセルすると、相手はガードされて反撃されるので、うまく連撃を繋いでみる。

## 遠距離立ち強Kからの連係が強力です、ハイ！

近距離立ち強Pか遠距離立ち強Kをガードさせてから、以下のように各種の連係を仕掛けてみよう。一番簡単な連係は、ふっ飛ばし攻撃キャンセル重ね当て。当たったらラッキー、ガードされ減身無投を出しておくのも有効だぞ。



## 藤堂流空中戦道場

大ジャンプなどで相手を飛び越して逆側にコマンドを入力することで(左側から飛び越したら...+弱P)、めくり空中重ね当てになる。特に相手の起き上がりに仕掛けると有効だ。ただし、多用は禁物だよ。

強P / 強Kを当てて一撃を当てておけるのは嬉しいが、高ダメージでゲージMAX状態の敵を相手にヒットさせた後に、その状態を当ててヒットさせると空中ふっ飛ばし攻撃で高いダメージを与える。ただし、連撃には組み込めないから当てるのが難しいが、高ダメージでチャンスがあったら試してみよう。



## 連続技

ジャンプ強P→近距離立ち強P→重ね当てが得意な。使い勝手ともに一部強い。これに強Pを当てたら遠距離立ち強P→竜巻槍打→空中ふっ飛ばし攻撃を繋いでみよう。上記の順番で×2→空中ふっ飛ばしは大ダメージだけど、月と日、ダメージとも違う。試してみよう。

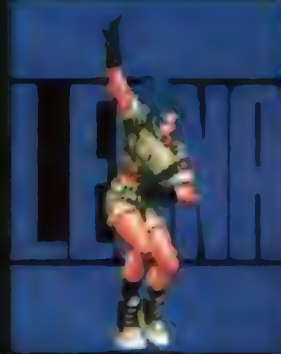
ジャンプ強P 立ち強P 重ね当て





# LEONA

KOF'96キャラ別攻略VOL.3



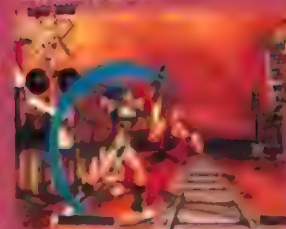
担当  
健嗣

必殺技がクセ技ばかりなので、攻め方に多少クセがある。しかし、慣れればさくさくといけるキャラになる。

## クセ系の必殺技を使いこなそう

レオナはリーチもあり連射も可能なしゃがみ弱攻撃、追い打ちも可能な必殺技であるグランドセイバー・ボルテックランチャー。そしてタメという条件はあるが完全な対空技として使える必殺技のムーンスラッシャーがとても強力な使いやすさ。ただ、必殺技が全てタメ技のため、攻め込まれた場合などにとっさに出せない状況に陥ることが多い。こちらから攻めるように心がけたい。

ムーンスラッシャーは、今までの対空技より、はるかに威力が強い。



ジャンプ攻撃で追いつくのは、かなり得意な技。追いつくことで、相手は不利になる。

## 基本的な攻めパターン

レオナはこのパターンで相手を倒していく。まずしゃがみ弱で相手を倒す。倒せば空中投げに化ける場面もあるし相手に身体に深く当たられるため、倒せばガードされた場合はしゃがみ弱を連打して連続ガードさせつつタメを作る。そしてグランドセイバーを出してさらに倒していくのだ。



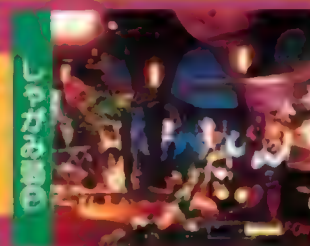
ジャンプ攻撃



しゃがみ弱



ジャンプ攻撃



しゃがみ弱

理想は

理想は

## HITしたら連続技へ

ジャンプ強Pがヒットしたらそのまましゃがみ強Pへつないで、その強Pにキャンセルをかけてムーンスラッシャーかグランドセイバーを出して連続技にしよう。簡単でおすすめの強Pボタン1つでできるムーンスラッシャーの方。



ジャンプ強Pがヒットしたらそのまましゃがみ強Pへつないで、その強Pにキャンセルをかけてムーンスラッシャーかグランドセイバーを出して連続技にしよう。



しゃがみ強Pがヒットしたらそのまましゃがみ強Pへつないで、その強Pにキャンセルをかけてムーンスラッシャーかグランドセイバーを出して連続技にしよう。

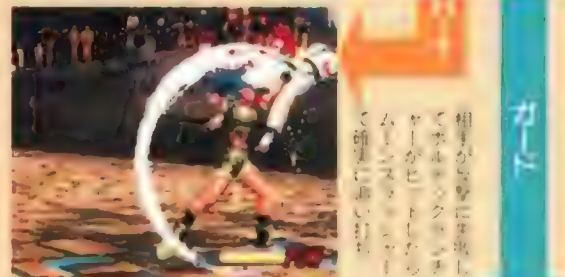
## 画面端近くでヒットしたら

画面端近くでグランドセイバーがヒットした場合は、まだ空中に浮いている相手に対してムーンスラッシャーで追い打ちを狙ってみよう。ジャンプ攻撃でもいいがダメージを考えると...



## 使え! ボルテックランチャー

身体から気の塊を出すボルテックランチャー。出るまでに多少の隙が生じるが、ヒットすれば追い打ち攻撃も可能で、また多段ヒットする技なのでガードされても相手の体力をガリガリ削ることができる。通常技にキャンセルをかけて出せば潰されることも少ないし、画面端なら2択も可能なのでガンガン狙って固めよう。



## 中距離はしゃがみ攻撃で優位に立つ

中距離ではリーチの長いしゃがみ攻撃をメインに使う。他の利点はしゃがんでいれば跳び込んでもムーンスラッシャーのタメが来ているので安心だ。相手のしゃがみ攻撃をすかさず立ち回すことも使える。



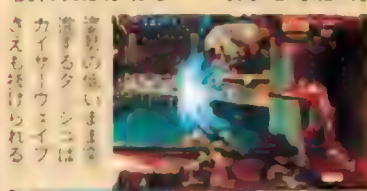
## グランドセイバーを使いこなす

必殺技のグランドセイバーは奥の奥の技。出す位置とタイミングが重要でガードされて半端な攻撃で終わってしまう可能性もある。強い技ではあるがこれだけ使える技もない。弱な技ではあるがしゃがみ弱で倒されて固められるし、ヒットした後にジャンプ攻撃を出て、2択に持ち込んだりもできる。



## 飛び道具をかわす

レオナは飛び道具がないので相殺することができない。ガードも体力が削られる。そんなときは姿勢の低いダッシュでかわすか、しゃがみ強Kでかわすのをすすめる。慣れればかわしつつ攻撃も可能だ。



連続技

簡単にしがみコントロールが「SPECIAL」だと出来ないため注意。ジャンプ強Pからしゃがみ強Pキャンセル強Pグランドセイバー。グランドセイバーのヒット中に方向キーを前に入れて強Pボタンで追加技が出て2ヒット。







新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための2ページ

# デジタル・NAMO

DJ.NAMO(26)

相当遅ればせながら、映画「トレインスポッティング」にいたく感激。ヤク中仲間(ケンカジャンキー1人含む)のダラけた日常話なのに、ラストのあの爽快感は一体どーゆーこと? 映画館に3回も足、運んじやいましたよ。

GW4号のリーサル・ウエポン!?

## Boy's & Girl's Collection

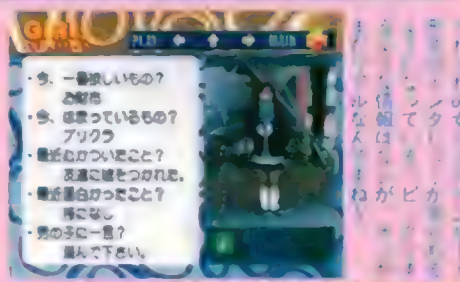
なかなか底が割れなかった新生GW第1弾。やっぱ2枚組ってのはすごいっすね、というのはさておき、今回紹介するコンテンツは、4号の裏の目玉ともいえる高校生データベース。何に使うかはあなたの……。



### 現役高校生のリアルな実態がつかめるデータベース!

都内の学校に在籍する40人の現役女子高生と、ついで(?)の男子高校生10人の映像とインタビューが詰まった「Boy's & Girl's Collection」。それぞれデータを眺めているうちに、今を生きるティーンエイジャーが何に興味を持ち、何を考えているかがモヤーンとわかってくるのではないだろうか、さらにそれらをインプットしておけば、身近な女の子達の攻略法がつかめるのでは……という遠大(?)なコンセプトのもとに制作されただけあって、とりたてて飾り立てない、素の状態に近

い彼女達を見ることができます。特にインタビュー中の模様のムービーでは、路上でいきなり声をかけられた時の反応がダイレクトに伝わるので、べつにエッチでもなんでもないのでドキドキしちゃいます(単にわしがオヤジってことか?)。まあ、出演している娘達には申し訳ないのですが、友達と一緒に見て「俺はこっちのコの方がいい」といった身勝手な談義に花を咲かせるだけでも価値アリですけれどね。意外なところで言えば、男の子の調子こいたムービーが結構「なごみ系」ですよ。



### 女子高校生とわし

唯一の知り合いのコが昨年退学してしまっからというものの、女子高生という人種に知り合いがいなくなってしまう、そこはかとなく寂しいNAMOです。しかしアレですね、一連のコギャルブーム以降、TVゲームやアニメで登場する女子高生と実際のそれとのギャップは広がる一方で……。それでいてどちらも「ど



こが女子高生やねん」と突っ込みたくなるよーなのがコロコロいるから不思議です。女子高生空洞化現象? とでもいうのか?

トコに入りかたのこに話をしてもらっ

### 誌上人気投票企画のお知らせ



というわけで、GW本編では50人分楽しめるわけですが、今回はGEでこのコーナーを担当してくれているM氏(26歳・男性)が個人的に選りすぐった9名の写真をご紹介させていただきました。が、ただ載せるだけでは面白くない。そこで

最も人気がある女の子には、このコーナーに登場していただこうと思います。あなたが一番気に入ったコの番号(①~⑨)と、どこが魅力かをハガキに書いてこのコーナーの「このオナーチャン!」係まで。応募者から抽選で10名にテレカ進呈!

▶まずはGW4号で  
**チェックせよ!**



対象期間は3月7日から4月7日までの1カ月間。肝に銘じよ。

# GW創刊1周年記念キャンペーンを実施!

昨年4月から始まったGWも、今回の4号でまる1周年。2枚組になったりリリース間隔がちょっとズレたりといういろいろあったけど、まずはオメデトーノ というわけで、GW4号を買ったユーザーには、いずれも実用性バッチリのステキな景品が当たるキャンペーンに2段階方式で挑戦できるチャンスが与えられるんです。宛先などの詳しい情報は、ソフトを買って確かめてね。

## チャンスその1 GWを買ってすぐ応募

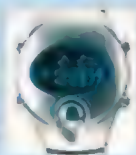
ソフトを買ったら、同梱されているキャンペーン告知チラシの応募券を切り取って、それを官製ハガキに貼ってGEに送ろう。手間暇かけず、即アイテムをゲットしたい面倒臭がり屋にはうってつけだ。



デセガ・シオ・35名



B賞



C賞

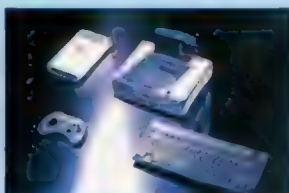
アルバスプーン 100名

ブジョータウンバイク 15名  
ットしたい面倒臭がり屋にはうってつけだ。

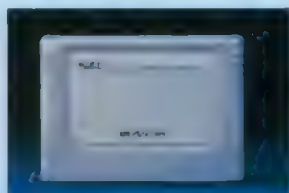
## チャンスその2 スロットを存分に楽しんで応募



ワンセット 3名



インターネット 5名



パワーメモリー 10名



目押し可能な「お楽しみスロット」でコインを稼いで(コンテンツ移動時にも若干数加算される)、秘密のパスワードをもらい、それを送ろう!

## デジタルコミック 快調!? お兄さん

〜霧の港町の中華な出来事〜  
あまりにも天衣無縫な世界観が、プレイヤーに畏怖の念が混じった感動が猛烈な拒否反応をひき起こす連載デジタルコミック「お兄さん」。第2話は、お兄さんがラーメン屋で残したナルトが原因でチャイニーズ(料理)ゴーストとのバトルが始まるという、これまた危うい物語。ゲーム性が控えめになったぶん、話のテンポや映像センスが向上しています。



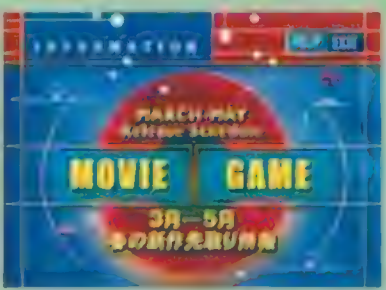
### サブストーリーにも注目

基本的には1本道のストーリーだけど、時々画面内どこかをカーソルでクリックするシーンでは、メカCDの原作「スイッチ」もどきのお遊び要素が満載。中でも、本編とは全然関係ない、それでいて読みもののサブストーリーはかなり夢ノリで読んでくたせろ。

## GW スタッフ コラム text: 樋口泰人

いよいよリニューアル号の発売も間近。情報コーナーも大きく変わった。音楽情報は結局、著作権管理の問題から音を収録することができず、しばらく情報そのものの掲載を休むことになった。製作準備も整い、素材もあるにも関わらず、手続き上の問題で製作することができないのである。CDブ

ロモーションのためにたった数十秒の収録にさえ、一律に著作権料を徴収しようとするJASRACの官僚的な対応は、本当に何とかならないものか。などと文句ばかり言っているけど始まらない。とにかく音楽抜きで、情報コーナーはリスタートである。その分映画には、予告編が数多く入った。春から初夏にかけての映画、ビデオのコレクションである。お楽しみに。



GWの情報部分をプロデュース。映画批評の執筆やネット・マガジンの製作など、その活動は多岐に渡る。現在、自身の単行本を慌かに準備中。

実写女子高生がズラリと登場するかと思えば、はたまたオブジェのようなシュールなCGキャラありと、コンテンツのバラエティ性がウリとはわかっていながらその多面性ぶりには毎回驚かされるGW。2枚組になってその特徴はますます強化され、これからもユーザーに新鮮な驚きを与えてくれることでしょう。さてさてソフトの発売直前となる2/21号では、最後のブランク部分となるゲーム情報コーナー、そして気になる体験版サターンゲームについて紹介します。硬派なゲームマニアはここいらをチェックときましよう。そして来たる3月7日は……わかってますね? よし。(横柄)

### あてさき

〒103  
東京都中央区日本橋箱崎町  
24-1 ソフトバンク(株)  
セガサターンマガジン編集部  
「テ・ラ ゲームウェア」係  
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部 「テ・ラ ゲームウェア」係



ワンフェスの報告と花組通信座談会の2本立て

# レッドカンパニー西の市通り!!

A JACK-OF-ALL TRADES **RED** COMPANY

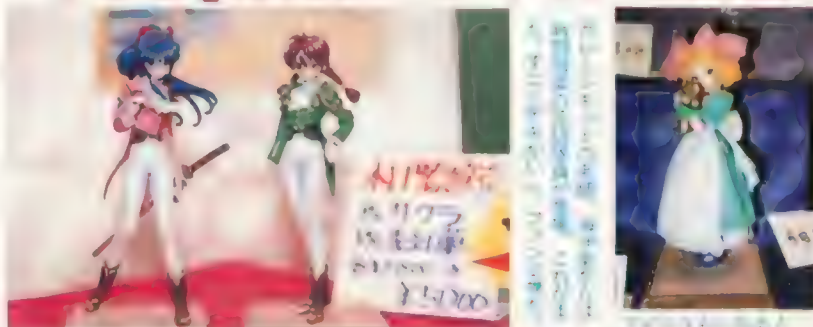
1月26日に行われたワンダーフェスティバルで見かけられた、レッドカンパニー関連のキャラを中心に紹介。花組通信の制作関係者インタビューも掲載しているぞ。

## レッド広報ワンダーフェスティバルに出撃!!

1月26日、東京有明のビックサイトにて開催されたガレッジキットの祭典、「ワンダーフェスティバル」(略してワンフェス)にレッド広報、越後屋、久保の両名が突入。この時、10時に待ち合わせしていた千葉ちゃんが遅刻し、合流するまで1時間を要した。それもその

はず、10時に開場したこの催し、最後列が入れたのは13時という盛況ぶり。展示品を見たくても、濁流のような人の流れで立ち止まれない状況だったのだ。展示品の中にはサクラ、ユナ関係が数多く出品され、人気のすごさを改めて思い知らされた3人であった。

### 「サクラ」のガレッジキットも出品



### 「ユナ」のキャラもすごい人気!!



### コスプレもありましたぜ!!



こういった催しに欠かせない(?)のがコスプレ! 特筆すべきは「サクラ」のコスプレが多かったこと。設定資料集の型紙で作ってくれたという人もいて、千葉ちゃんも感激ひとしお。会場の至る所で撮影会が始まり、カメラマンは大忙し。男性の来場がメインのワンフェスだが、コスプレはやはり女性が多かったぞ。



### カットくん(久保氏)の大モテぶり

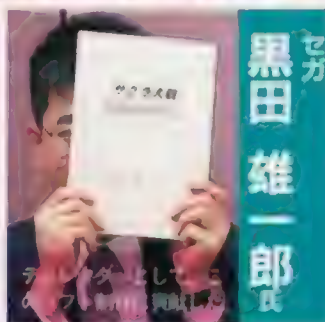
カットくんはワンフェスのマスコットキャラクター。カットくんが歩くと、その可愛さから「写真撮ってもいいですか?」との声が連発。会場みんなの注目を浴びていた。





# 「花組通信」発売記念!! 制作関係者座談会

「花組通信」の制作に関わった方々にインタビューを敢行したぞ!!



## ・皆さんに楽しんでもらえるソフトを目指しました・

千葉■花組通信の企画コンセプトから話を進めましょう。

名越■最初はセガさんから本編発売前に「予告編」を出そうという話をいただいたんです。「サクラ大戦」本編の一部や開発者インタビューを収録した体験版のようなものができないだろうか? とのお話でした。

黒田■結局は本編の期待を高めるために、あえてそれは出さなかったんですが、本編発売後の今、ユーザーさんたちの「サクラ大戦」の世界をもっと知りたい! という声を受けてこのようなデータベースを出すことになりました。

山田■仕切り直した時にデジタルファンディスクみたいなものを作りましょう、ということになったんです。その後は茨の道でしたね(笑)。

名越■元々の今回のコンセプトはゲームから取り出したただのデータベース集だったんです。1回やっただけじゃ見られないグラフィック

なんかもあるだろうから、そういうのを集めたものにしようという話でした。ところが、いつものまにか企画が膨らみまして、当初予定していたものとは違う形の、遙かに面白

いものになったと思います。特に完成前の1週間が千年以上の価値がありましたね。これも鈴木さんの頑張りによるところが大きかったです。千葉■鈴木さん、こういったROMの開発は初めてだったのでは?

鈴木■ええ。データ量がすごく多かったんですが、それを乗り越えられただけでホッと一安心しています。

千葉■ソフトバンクのほうで構成を担当しての思い出は?

夏■やった〜と思ったのは、自分が

「太正」のキャラに成りきって文章が書けたところですね。でも苦労しましたよ。

山田■台詞は全部レッドの金子さん、森田さんと夏のほうで打ち合わせてもらったんですが、すごい量になりました。結局台詞866ありましたから。やっていくとあれもこれもってどんどん増えてくる。システム面では黒田さんをはじめ、スタッフ全員で知恵をしぼりましたね。日直システムや内蔵時計を使ったアイデアが出るたびに、ソフトとしてどんどん面白くなっていきましたよね。

夏■内容はミーティングごとに変わっていききましたよね。

千葉■森くんのほうは?

森■帝劇倶楽部の大まかな内容構成などを担当しました。

千葉■ずっとサクラ大戦に関わってきて、どうだった?

森■長かったです。まだ終わらない



ですけど(笑)。これから長い付き合い合いになりそうなので、よろしくをお願いします。

千葉■気の早い話ですが、花組通信の続編を作ってくれて要望があったら、皆さんどうしますか?

名越■皆さん、すごく作品に愛がある作り方をしてくれるから、ユーザーさんから「出してほしい!」って要望があったらお願いしたいですね。千葉■でも、僕ら制作中はみんな倒れてたよね。

夏■ええ、会社の床で(笑)。

山田■ほとんど原画集やりながらだったしね。

名越■その時、千葉さんは何をやってたの?

千葉■シークレットファイルをやっていたような……。あと本誌も(笑)。そういえば、皆さんに言っておいていただきたいのがムービーカードでの再生。画面写真では違いがわかりにくいので、ムービーカードを使用すると何がすごいのかを読者にお知らせしたいのですが……。

鈴木■技術的な答えは決まっています。映像の1枚1枚のコマはソフトもハードも全く同じなんです。それが何コマ出るかの違いです。ムービーカード持っていない人は1秒におよそ10コマくらいしかでない。それに比べてムービーカード使用時は30枚くらい出るんですよ。

名越■もう、カードで見た後に、抜いて見ちゃうと悲しくなっちゃうくらい差があります。1度見ちゃうとムービーカードが欲しくしょうがなくなりますよ。絶対。

鈴木■実はムービーカードを持ってる方にはおまけもあります。

夏■日直にも誉めてもらえますよね。

名越■あの声はムービーカードを差していないと聴けないからね。それと横山智佐さんのコンサートの「サクラコーナ」の部分はサクラファンにはぜひ見てほしいですね。あれが見られるのは花組通信だけなんですから! これもぜひムービーカードで見てほしいと思います。

千葉■結論はサクラファンはムービーカード、もしくはツインオペレーターは必須ということで。それでは、最後に一言ずつお願いします。

名越■初めは苦労して、終わっても苦労しました(笑)。でも、みんなで苦労を分かち合えたからこそいいもの

ができたと思っています。花組通信に関わった皆さんに「ありがとう」と言わせてください。そしてユーザーの皆さんには、ぜひじっくりとその成果を味わってほしいですね。

黒田■ゲーム本編がすごく盛り上がってますよね。今回のデジタルファンディスクが、もっと「サクラ大戦」の世界観をファンの皆さんの中で広げていくお手伝いできたらいいなと! そういう感じの「サクラ大戦」への取りかかりの1つとして考えていただけたら、と思っています。

鈴木■今回、音質に関しては声優さんの声を収録した音がそのまま入っているくらいの高クオリティを維持しました。CD1枚とは思えないほどセリフがたくさん詰まっていますよ。山田■サクラ大戦自体の人気のすごさを改めて驚かされたって感じです。皆さんの期待を裏切らない作りになっていると思います。

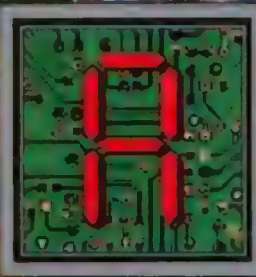
夏■かなり大変な思いをして作ったものだけあって、自慢できるような内容になっていると思います。ぜひ買ってください。

森■3人娘ファンに特にオススメしたい内容ですね。皆さんぜひ買ってください。

千葉■ありがとうございました。







アラウンドザディジアナワールド

# round the DIGIANA world

マルチメディア通信

大谷和利

## パーソナル新聞の時代が来る

新装開店したこのコーナーの第1回目のテーマは、インターネットを利用するパーソナルオンライン新聞の話題だ。ほんの数年前にはブリクラやたまごっちの普及を予想できなかったように、こうした技術ももはや夢物語ではないのだ。



隔週連載  
Vol.1

PROFILE

テクノロジーライター。1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを通勤通所で活用中。近著、訳書などに「投入門マッキントッシュ」(ソフトバンク刊)、「Tokyo Mac Night」(空想インターネット) (共にBNN刊)、「マウスの球」(アスキー刊)など。花房山通信(<http://www.peachpress.co.jp/hanabusa-ma/>)も見てね。

### パーソナルオンライン新聞とは?

西暦2001年のある朝、君は目覚めるとまず愛用の情報ツールをスリープから起こし、寝ている間に世界で起こっていた最新の出来事をチェックする。といってもそれはテレビのニュースではない。君が見たいのは万人向けのテレビ番組ではなく、君のためだけに特別に編集・整理された情報なのだ。

数年前なら、寝ぼけまなこで郵便受けに朝刊を取りに行くところだが、今では夜の間に配信された情報がディスプレイに新聞形式で表示される。その画面には、興味を引かない話題はない。それは君だけの特別な新聞だからだ。

というわけで、こうした「個人向けにアレンジされた新聞」というコンセプトは、もう十何年も前からアメリカのマサチューセッツ工科大学のメディアラボなどで未来の情報環境の要素の1つとして発表されていた。しかし、その当時はまだ、それだけの処理能力を持ったコンピュータは存在しなかったし、もしそれが技術的に可能になったとしても、1人1台はおろか、1家に1台のコンピュータが普及することすら夢のまた夢と思われていた(複数のゲーム機や電子手帳などに囲まれて暮らす僕たちの生活は60~70年代の人たちから見れば、確実にSFの世界の出来事である)。さらに、コンピュータがある程度普及したとしても、どのようなルートで情報を配信するのか? どうやって購読者から料金を徴収するのか? など、問題は山積みだった。

だが、こうしたビジョンを持つということは非常に重要だ。その時にはダメでも、方向性が示されれば技術というものは何とか道を見つけて進んでいくことができるものだからだ。現にここ数年のインターネットの進化と普及は、パーソナル新聞の可能性を現実のものとする原動力になりつつある。

### 放送 対 個送

この動きのバイオニアとなったのが、ポイントキャストというシステムだ。

テレビなど不特定多数の視聴者を対象とする情報提供のことを英語でブロードキャストというが、これは元々「幅広い層へ情報を送り届ける」といった意味で、日本では「放送」と訳されている。これに対して、ポイントキャストとは特定の個人に対して、その人が必要とする情報を送り届けるという意味合いがあり、日本語に訳すならさしずめ「個送」とでもなるだろう。

また、俗に「送りっ放し」じゃないかと陰口を叩かれる放送に対して、ポイントキャストは双方向性も売り物にしている。ポイントキャストの専用受信ソフトをインターネットから入手(ダウンロード)し、自分が見たい情報(これをテレビと同じように番組と呼ぶ)を設定して受信すると、該当する情報がやはりインターネット経由でポイントキャストのコンピュータからページ単位で送られ、表示される。

本来は、常にインターネットに接続している環境で利用し、情報更新を行うインターバルを設定しておけば、その間隔で常に最新のニュースや天気予報、株価などを見ることが出来る。すでに新聞社などが同様のサービスをイ

ンターネットのホームページで提供しているが、写真が大きいと表示に時間がかかる上、ホームページを記述するHTMLという言語の制約から複雑なレイアウトには対応できない。

そこで、ユーザーの作業の合間にバックグラウンド(裏の処理)で情報を受信し、専用のソフトを使って表示することで、いつでも思ったときに高度な情報を読みやすいレイアウトで見られるようにしたところが、ポイントキャストの画期的な点だったのだ。

今はまだ、インターネット接続時にわざわざ電話をかけなくてはならない人も多いが、日本でもNTTのOCN(オープン・コンピュータ・ネットワーク)など、つながりばなしで済む専用線が比較的安価に利用できるようになってきたので、このようなサービスはごく普通に利用されるようになるだろう。

### 相次ぐビッグネームの参入

ポイントキャストの成功に刺激され、類似のサービスやシステムを開発するところも出てきている。

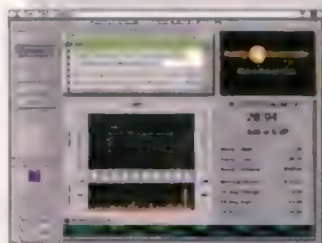
有名などころでは、スクリーンセーバーソフトの大手パークレイ・システムズの「アフターダーク・オンライン」がある。もともとスクリーンセーバーは、使っていないコンピュータ画面の

焼き付きを防ぐ目的で、黒を主体とした地味なグラフィックスを自動的に表示するためのソフトだった。しかし、途中からエンターテイメント的な要素が加わり、ビデオドラッグのような派手なビジュアルを表示するようになって、本来の意味を失いかけていた。

しかし、その概念そのものがポイントキャスト的な情報提供に適用しているため、コンピュータが使われていないときに、設定しておいたテーマの最新情報が表示されるようにし、詳しい情報はそこから該当するホームページへとジャンプすることでサポートできるオンライン版を用意したのだ。

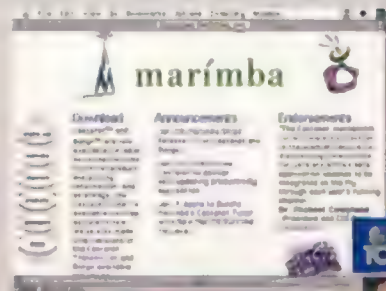
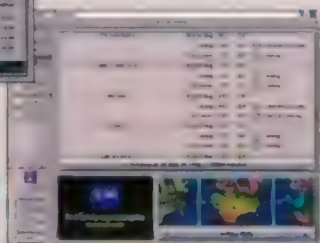
また、マシンを問わずに実行可能なアプリケーションを作成できる言語システムとしてインターネットを中心に関心を集めているJavaというコンピュータ言語をベースとして、ユーザー側のソフトが情報を取りに行くのではなく、データを提供する側から積極的にユーザーのマシンに情報を送り込めるマリンバ社のカスタネットという技術も注目を集めている。

おりしも、インターネット事業に力を入れるセガと、「Pippin」を擁するバンダイの合併が発表されたが、新会社の事業展開にはこうした技術も大きな役割を果たしていきそうだ。



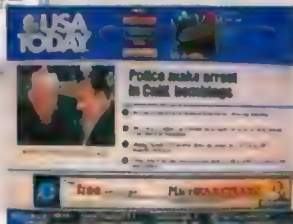
ポイントキャスト天気予報は全米気象概況(天気予報)をつぶさに表示している

グラフなどを使って分かり易く解説されたポイントキャストの株価情報の画面



インターネットで話題のJava(本文参照)を用いて情報配信を行うマリンバは今後の注目株だ

アフターダークオンラインで表示されたアメリカ唯一の全国紙USA Todayの画面。一部の情報を除き、一紙に表示される広告がサービス会社の収入源となっている





# It's Powerfull!

## セガAM3研

待望のバーチャロンX OVER開始!!

皆さんお待ちかねの「バーチャロン講座」が、今号から装いも新たに「バーチャロンX OVER」として連載開始!! 期待の「2」の情報もチラホラと見えてくる!!

# Rush!!



SEGA AM R&D DEPT. #3



## AM3研 ベ〜あ〜の『ラスプロ』イラストコーナーVol.15

イラスト大募集!

### フリーネタで勝負!!

ベ〜あ〜のお気に入り!



P.N.倉沢あるの

同じシチュエーションでも洋子のエンディングとは違って微笑ましいですね。いつかこの2人に安息の日々が訪れることを祈って……

P.N.神風光



すんません

隔週での御題イラストではベースが間に合わないという手紙を多くいただいたからです。決して、ネタがきれた訳ではありません。

P.N.天海一哉

バレンタインで最も多かったネタですね。なんかいつもトミって頼られない人生を送っているようで、ちよつと可哀想な気がするな。



ONORE YUSAKU!

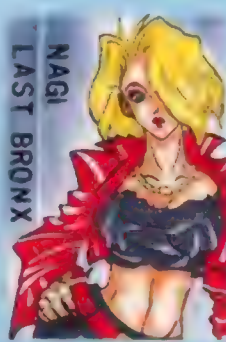
皆さんからの「ラスプロ」に関するイラストを大募集中/愛のこもったAM3研究での応援の手紙などもどんどん募集しているぞ。あて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株 セガサターンマガジン編集部「AM3研 Rush!!」ラスプロイラストコーナー」係まで送ってね。

皆さんのイラストは僕たちの活力です。どんどん送ってくださいね。



P.N.さとしちゃん

なんで風形引くと桃岳やメロンが枕元に並ぶんでしょ。風形の時って、家族の態度も妙に優しくなったりして、独特の雰囲気があるよね。



P.N.黒藤露貴

ちよつと焼けた腰つきのあたりに、縋らしさが表現されたイラスト。見ている限りIPの機より2Pの機の方が人気があるようですね。



AM3研プレス担当のりまき

## 実写版「ラスプロ」 トウデイ! 撮影現場はもう大変! の巻

千葉県幕張メッセで行われるアミューズメント業界の一大イベント「AOUショー」。これにAM3研も新製品を大々的に出展予定。私ことのにまきとともに働く「バブ2号」のしゅんすけ君は、この原稿を書いている日、新製品に関する準備のためにアメリカ合衆国に旅立った。無事に仕事を完了できるのか、へんな外人に襲われないか? かなり心配だが、多少留学経験もあるらしいしゅんすけ君のことだから大丈夫だろう。ただ私への日頃の感謝の気持ちが込められた「おみやげ」購入と、

買ってくるようにお願いしたエアマックスだけは忘れないでほしい。それだけが心配だ。頑張れ! 今回はその新製品について書きたいのだが、AOUショーで初公開とするので今回は「ごめんなさい」。この新製品情報はしゅんすけ君が帰国してから追々お伝えしよう。よってここでは2月7日発売号のトピックスネタ「実写版ラストブロックス」の制作状況をお伝えします。この実写版の企画が挙がったのが昨年の7月。制作決定が12月。実際に撮影クランクインしたのが今年の1月7

日からと、実に約6カ月も準備期間がかかっているのである。なんとか制作が決定した12月からは、シナリオチェックなどの基本作業を急ピッチで進行しなくてはならず、私と関係者は実家に帰省中にも関わらず、FAXでやり取りをするといったおしゃれなお正月を迎えていたのであった。その結果、台本はゲームファンはもとよりゲームを知らない方にまで楽しめるものになったと自負している。現在撮影真っ只中だが、現場では実際に武器を使ったアクションのため、怪我人が続出中。しか



し、キャストの皆さんはそれにも負けず熱演。さすがはプロ。感心するばかりである。この本が発売される頃には撮影も終了し、ラッシュ（フィルムをとりあえず粗繋ぎしたもの）が上がっているはず。実写撮影スタッフの皆さんと感動の試写会を開けたらいいなと期待しているのにまきであった。

It's Powerfull! SEGA AM R&D DEPT.#3 Rush!!



セガAM3研公認企画

Vol.1

(仮)

クロスオーバー

# 電脳戦機バーチャロン OVER

THIS WEEK is Written by Dr.ワタリ

## 祝! グリーンベイ・パッカーズ 制覇!! スーパーボウルXXXI

**GREEN BAY PACKERS**

(グリーンベイ・パッカーズ)

**35**

**NEW ENGLAND PATRIOTS**

(ニューイングランド・パトリオッツ)

**21**

嬉 嬉

嬉

なんと29年ぶりノ スーパーボウル制覇を達成したグリーンベイ・パッカーズ。じつは熱狂なパッカーズ・ファンであるDr.ワタリにとって、'97年の1月27日(アメリカ時間では1月26日)は、ただならぬ決勝の日であった。不埒なことに仕事を放っぼりだしてのテレビ観戦を挙行、ひたすら太平洋の向こう側に思念破を送っていたらしい。今回は、そんな彼の大人げないはしゃぎぶりをお伝えすることになってしまった。ちょっと見苦しいかもしれないが、「当然、仕事(バーチャロン2製作)はちゃんとやる!」と約束してくれたので、一度だけ見逃してやってほしい!



# とりあえず、嬉しいらしい

ドクター、嬉しそうですね。  
Dr.ワタリ■そりゃもう！「今年こそは！」……2、3年前からそんな重い実感を伴ってわき上がってくるようになったんですが……いかにせん、力及ばずというか、運がないというか……。とーにかく歯がゆかったっす。しかし、そんな気持ちにもとりあえずおさらば！ てどこですな！ あー、すっきりした。

——バックヤード・ファンだということですが、それはいつ頃から？

Dr.ワタリ■マジに応援するようになったのは10年ぐらいからかな。それまでは、アラスカにいた手前シアトル・シーホークス（とりあえず、シアトルはアラスカに一番近い）を応援してたんですがね。

何でまた鞍替えしてしまったんですか？

Dr.ワタリ■いや、もう全然それそれって感じでしょう！ レジー・ホワイトだって、今年ダメだったら、もう燃え尽きちゃってたんじゃないでしょうか。いやー、よかったとかった、本当によかった！

……はは、そりゃおめでとうございます（人の話聞いてないよ、この人は）。

## 試合を振り返って

——ちなみに、試合そのものはどんなふうな展開だったんですか。

Dr.ワタリ■第1クォーターは、かなりの点の取り合い、先制点こそバックヤードだったけど、その後ブレッドソー（パトリオッツのクォーターバック）のパスが冴えまくって、たちまち逆転食らっちゃったんですよ。この時点では、かなり暗黒入ったんですが、前半はなんとか27-14、バックヤードのリードで折り返し。

——ほほう

自らのランニングプレイによるタッチダウンなんかは、かなりお茶目でグーでしたよ。

## 今年を振り返って

ドクター的には、今期のNFLのシーズンを振り返ってみてどんな印象を抱きました？

Dr.ワタリ■私に言えることなんて、わりと月並みですよ。ジャガーズやバンサーズ、といったエクスパンション・チームの台頭に象徴されるような新旧勢力の交代劇。エルウェイ、エイクマン、ヤング、ケリー……といったベテラン・クォーターバック率いる往年の強豪チームのよもやの敗退は、こういった印象を決定的なものにしましたよね。

——バックヤードは古豪、という位置づけでしたか……

Dr.ワタリ■確かに。しかし、ファープ、というクォーターバックのキャラクターは結構新鮮じゃないですか。エイクマンやヤング、といったわりと優等的なクォーターバックが主流を占めていた中で、向こうっ気の強いガキ大将的なキャラクターがのし上がっていく、な感じはやっぱりある意味で時代の趨勢の変化を体現しているように思えるんですがね。

ファープって確かにてんでやんちゃ坊主だったようですね。アトランタ時代はその性格が災いして不遇だったよう

ですが

Dr.ワタリ■いやまったく。とは言え、彼もホルムグレン・ヘッドコーチに巡り会えて幸運でしたよ。忍耐強い指導でファープにウェストコースト・オフENSEを叩き込み、結果的にその才能を開花させたんだから、大したもんです。

確かにホルムグレン・ヘッドコーチって、面倒見のいい親分肌の方ですね。Dr.ワタリ■なんか、そうらしいっすよ。これはフットボールに限らずなんですけど、1シーズンを通して1つのチームがどんな感じでまとまってくるのか、崩壊していくのか、最終的にどんな結果を生み出していくのか、といった過程を見ると、チーム・マネージメントの極意みたいなものを見せつけられているように結構勉強になりますよ。

——それは言えますね。ゲーム制作の現場もプロジェクト・チーム単位で動くわけですし、そこら辺、結構身につまされるようなところもあるんじゃないんですか？

Dr.ワタリ■まったく、いきなり厳しめのところを突いてきますね。とは言え、それって当たってると思いますよ。



まさにアメフト最大の危機を大一番でやっつけて、その後、バックヤードから一気に99ヤードを駆けめくった時Dr.ワタリも興奮を覚えました。Dr.ワタリ



——後半に入ってからどうだったんです？

Dr.ワタリ■そうっすね。ハーフタイムでは相変わらずお元気なジェームス・ブラウンの御尊顔なんかも拝見できたし、第3クォーターはちょっとした膠着状態の幕開けでしたかね。なに、気にしない。とにかく！ ですね。後半は「あ、もらったな、この勝負」なビッグ・プレイ出ましたから、僕。もういいんですよ。

——はあ？

Dr.ワタリ■なーんと言ったって、ハワードの99ヤード・キック・オフライン・タッチダウン！ これですよ、これに尽きます！ じつは、その直前にパトリオッツに1タッチダウン、イヤな感じで返されてるんですが、ここで完全に流れを取り戻し

ましたな。

——99ヤード！ それは、確かにすごいかもしれない。

Dr.ワタリ■でしよう？ その後はもう「いけいけ」ですよ。で、めでたしめでたし、ってことになるんですが、ディフェンスが最後まで手を抜かずに頑張ってたのが僕的には好感度アップですな。レジー・ホワイトも、気合い入ってたし。

——レジー・ホワイトも「苦節12年」な感じでしたね。

Dr.ワタリ■いや、まったく。

## 本業の方はどうなっているのか？

——さて、スーパーボウルも無事終わったことだし、これで仕事に専念できる、というものでしょね。

Dr.ワタリ■いや、それが……

——はあ？

Dr.ワタリ■いや、まだNHLもあるし、NBAもあるし……。どっちも熱いんだよね、目が離せない。困ったな……

——ちょっと待ってください。困るのは我々ですよ。大丈夫なんですか、ゲーム製作の方は？

Dr.ワタリ■いやっ、それは……！ その、やってます！ やってますよ！

——本当ですか？ なんか、ムキになってませんか？

Dr.ワタリ■し、失敬な！ これでも、僕なりに燃えてるんですよ。「2」に関しては、とりあえず今回のゲーム製作、個人的には「死ぬ」つもりでいますんで。私の遺作になるんじゃないでしょうか。みなさん、長い間ありがとう。思えば短い人生だった……。

——話が飛躍しますね。

Dr.ワタリ■それだけ本気なんだ、と受けとめてってください。ただし、今はまだまだ仕込みの時期なんで、どうのこ

うのと偽善なことは言えませんが……。ここであせるとクソゲーになってしまう、そんな微妙な時期だからこそ慎重に行きたいと思ってます。

——それでは、ますますNHLやNBAどころではないじゃないですか。

Dr.ワタリ■あーっ、しつこい方だ！ 当然、そうですよ。私としても、切り捨てるべきものはわかっています。これからは仕事優先の生活にシフトします。ただ、単にそれは辛いことだ……と思ってるだけです。

——愚痴、ですか？

Dr.ワタリ■手厳しいな。……今回はちょっと浮かされてもらえるんじゃないかな？ なんか話が違ような気もするな。

——一応、確認のつもりで聞いてみたわけですよ。

Dr.ワタリ■はあ。ま、とりあえず、結果を出せるように頑張りますんで。

——期待してますよっ、本当にっ。

**次号はAM3研のニューフェイスが執筆！ 注目！！**



OFFICIAL  
CORNER

AM2研

Vol.40

毎年この時期は春に向けての各社のアーケード新作がにぎわう季節。今回はAOUショー出展予定の2作品をどこよりも詳しくパッチリ大紹介しちゃうぞ!!

PRESENTED by SEGA



http://www.sega.co.jp/AM2/

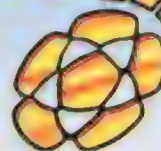
# EXPRESS WEEKLY

## CONTENTS

- 「バーチャストライカー2」初公開 /
- 大幅リニューアル / 「スカッドレースツイン」

ついに公開!

これが「バーチャストライカー2」だ!



- セガ
- 今春稼働予定
- アーケード (MODEL3)
- 1人~2人プレイ

年明け早々のこのコーナーでタイトルが初めて公開され、その後の画面公開が待たれていたAM2研最新作「バーチャストライカー2」。今回はその画面をついに初公開するぞ! 前々からの噂通り、今回の最新作にはセガ最強のCGボードMODEL3が採用され、画面のクオリティは大幅にアップ。画面もテレビ中継の実写映像のような錯覚を受けるほど進化しているぞ。今回はAOUショーでの公開に向けてすべてを大解剖!!



What's New!

MODEL3で生み出された史上最強のスポーツゲーム!!

フィールド内には22人ものプレイヤーが縦横無尽に走り回り、試合展開によって画面はダイナミックに移り変わる…。そんな要素を考えただけでも、いかにサッカーというメジャースポーツはゲーム化することが難しいかがわかる。だが、そんな常識を見事に打ち破って見せてくれたのが、この「バーチャストライカー」シリーズなのだ。前作の画面と比較すれば、そのスゴさは一目瞭然。史上最強のスポーツゲームがここに誕生するぞ!!



セガAM2研  
「バーチャストライカー2」チームリーダー

**三船 敏 SATOSHI MIFUNE**

セガを代表する往年の体感シリーズの数々を鈴木裕とともに生み出してきたAM2研最古参のメンバー。『ピンちゃん』の愛称が2年ぶりに業界に轟く!

### バーチャストライカー

●'95年5月リリース ●MODEL2ボード



フルポリゴンでサッカーを再現。すべてのプレイヤーを驚かせた「バーチャストライカー」。その後多くのポリゴンサッカーが各社から出ることになるが、これを超えたゲームは、まだない。

### バーチャストライカー2

●'97年春リリース予定 ●MODEL3ボード



光源処理、シェーディング処理によりここまで画面は本物に近づいた! 1/60秒コマの動きのスゴさも必見だぞ!!





REPLAY



「バーチャストライカー」の登場人物は、すべて実在の人物で、その特徴も忠実に再現されている。

本作は、前作の「バーチャストライカー」の続編として、さらに進化を遂げた。その進化のポイントは、リアルな映像、シンプルながらも奥の深い操作感、バーチャ広告。これらはゲーム本来の楽しさを補強し、その世界観をよりリアルなものに仕上げてくれているのだ。ここではその見どころの数々をピックアップしてみよう。

2年の沈黙を  
破って伝説の男が  
ついに復活する！



## すべてが進化！その全貌に世界が注目する！！

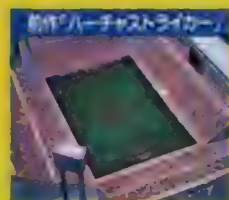
前作「バーチャストライカー」で話題をまいた数々の要素。それらは今回の最新作でも、さらに強化され、継承されている。リアルな映像、シンプルながらも奥の深い操作感、バーチャ広告。これらはゲーム本来の楽しさを補強し、その世界観をよりリアルなものに仕上げてくれているのだ。ここではその見どころの数々をピックアップしてみよう。



より立体的に、そして限りなく本物に近づいたスタジアム。アングルもダイナミック！

### ナイターやスタジアムも変化！

リアルなスタジアムはさらに超リアルに。今回は真昼やナイター試合が登場する他、3種類のスタジアムが用意されているぞ。



前作では直線的な処理で済まされていたスタジアムだが、「2」では柱や観客までもが細かく再現されている。今回は勝ち進むにつれて、より大きな舞台へ。



スタジアムの壁に並ぶ企業広告。自然で効果的な広告はバーチャ広告ならではの。

### 新バーチャ広告も続々！

前作ではバーチャ広告が実験的に導入され、話題をまいたが、今回は本格的にアディダスが広告出稿。サッカーファンは要注目だぞ！



今回はゲーム中にワールドカップUSA、1994公式試合球「AS551」クエストラとスパイクに「EQ」ベレスリガを採用。前作より本格化して、よりリアルな世界観を実現。



画面下部の左右にあるのが戦略切替カーソル。スタートボタンで好みに変えよう。

### 戦略切替やダイレクトシュートが！

3つのボタンで、ショートパス（※ディフェンス時はスライディング）、ロングパス、シュート进行操作するお手軽操作は前作通りだが、今回はゲーム中に「守備的」「攻撃的」などの戦略の切替ができる「戦術切替システム」も搭載（予定）。試合の流れに応じた戦略を楽しむことができるのだ。またボールが空中にあればパスはヘディングに、シュートはダイレクトシュートに自動的に切り替わってくれるぞ。



当然自分の操作するプレイヤーも的確に判断をして、キビキビ動いてくれるぞ。

### さらに賢くなったCPU

今回は時間帯によるナイター試合や、勝ち進むことによってスタジアムが大きくなっていくだけでなく、使用できるチームも18カ国から24カ国に増加。CPUチームも、MODEL 3の採用によって、演算能力が大幅にアップし、かなり手強くなる予定だ。フィールド上の選手の配置具合やボールの行方など、すべてを一瞬で判断し、果敢に攻めている。より熱い対戦が、そこには待っているはずだ。

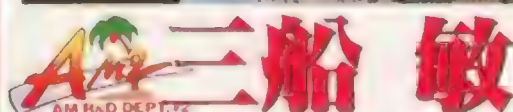




SATOSHI MIFUNE

# 「AOUショーでの完成度は50% 今度は戦術切換を楽しんでほしい」

この春のリリースに向けて急ピッチで詰めの作業を進めている「バーチャストライカー2」開発チーム。前作からちょうど2年という歳月がかかった最新作の見どころと進化のほどは？ AOUショーでの公開を前に、プロデューサーの三船敏氏が全てを語る！



自分自身サッカークラブで活躍していたという「バーチャストライカー」シリーズのファンとして、このゲームの完成を心待ちにしている。

本誌「2」の企画はいつ頃から？  
三船「2」をやること自体は、じつは前作の開発が終わってわりとすぐに決まったんですね。実際にアーケードに出てから、改善すべき点や次に何をやればいいのかなど、いろいろ見えてきてきたから。ただ、その頃はまだMODEL3なんてものはなかったの、最初からMODEL3を使うって決めていたわけではないんですよ。ちょうどその頃は、他のプロジェクトのヘルプをやったり、自分の他の仕事をやったりしていたので、なかなかプロジェクト自体をスタートできなかったんですね。で、いよいよプロジェクトをスタートさせようとした時には、ちょうどMODEL3も使えるものになっていたわけなんです。MODEL3なら、僕らがやりたかったワンポイント(1/60

秒コマ)の動きも実現できますし、画面も格段にキレイなものができる。それでMODEL3になったわけ。本誌「2」を作るうえで目指したものというのは、主にどの辺を？  
三船「前作よりも、もっとゲームの初心者までを取り込みたいというのが1つ。もう1つは、それとは矛盾するんですが、逆にゲームをやり込んでいる人に、もっと幅を持たせてあげたいという点でした。正直なところ、前作ではちょっとドリブルの性能が強くて、パス主体で進める人には不利な部分があったんですね。その辺のバランスを取りたかった、というのはありますね。  
本誌「現在の開発状況は？」  
三船「ソフトの基礎やグラフィックの部分はほとんどできているんですが、一番重要なバランスの部分にこ

れからなんです。AOUショーの時点では、正直なところ50%のデキとってプレイしてほしいですね。  
本誌「リリースの予定は？」  
三船「1」と同じような感じなんです、が、ゴールデンウィーク前にはなんとか(笑)。  
本誌「基本システムは前作と同じとのことですが、「2」ならではの部分というのはどのへん？」  
三船「確かに使うボタンとかは同じなんです、今回はダイレクトパスやワンツー等のテクニックも使えるようにしていたり、ゲーム中の戦術の切替ができるようになっています。これはゲーム中にスタートボタンを押すことによって、自分の攻撃スタイルを「ノーマル」と「オフensiブ」「ディフェンシブ」みたいな形で変えられるようにするものなんです。これによって、例えば1点取ったら、すぐに守備型に切り替えて守りきるとか、2点取っても、俺は3点目を取るんだっていう人は、攻撃型で攻め続けたり、いろいろ個性を出せるようにしてあるんです。あと、当然ボードがMODEL2からMODEL3になったことで、演算能力も格段に上がっていますから、例えばボールへの最短距離へいかに早く走るかとか、CPUもかなり賢くなっていますね。  
本誌「今回はプレイヤーが使える国が6カ国ほど増えているそうですが、その辺のバランスは？」  
三船「一応昨今のサッカー事情を反映してはいますが、どこか強いとかいう部分は、まだAOUショーでは完

全ではないでしょうね。  
本誌「ズバリ「2」最大の見どころを一口に言う。」  
三船「グラフィック的な第一印象の部分が大きいと思いますが、ゲームは遊んでみて面白いかどうかです。アーケードゲームには、サッカーゲームが少ないんですよね。で、家庭用のゲームまで見て思うのは、「バーチャストライカー」と同じ考え方で作られたものが1つもないと思うんですよ。それは見た目とかではなくて、操作性も含めて一言では言えないんですが、シンプルで奥が深い。本誌「楽しむコツやアドバイス。」  
三船「どちらかというとCPU戦は対人戦のための練習という位置づけで考えていますので、まずはみなさん進んで対人戦をやってほしいと思います。あと、ゲームに関して言うなら、ゲーム中1〜2秒とか短い時間の間に絶対ボールを取られないとわかる時があるんです。その時にレーダーを見て、次の展開が考えられるようになってくると、さらに面白くなれると思いますよ。最近、格闘ゲームばかりになってしまっていますが、この「2」は久々のサッカーゲームということでぜひ楽しんでほしいと思いますね。

## 隠しキャラ、隠しチームも？





# スカッドレース

## SCUD RACE

●セガ●シングルタイプ好評稼働中●アーケードゲーム(MODEL3ボード)

AOUショーではツイン(通信対戦)タイプも参考出展されるという「スカッドレース」。なんと、ツインタイプは従来のものとは180%ゲーム性が変わったものになるとか。今回はその違いと魅力のほどに徹底的に迫るぞ!



## AOUショーで「ツイン(通信対戦)」タイプ登場予定!! リニューアルデビューは3月?



年末にリリースされた「スカッドレース」の通信対戦版が早くも始動を開始つつある。それもただつなげただけでなく、様々な改良が加えられての完全リニューアル版となつての登場だ。さらに、ひょっとしたら現在、出回っているシングルタイプも全てそのツイン仕様のROMに入れ替わるかもしれないとのこと。そんなツイン版をいち早くプレイしたい人はAOUショーへGO!

もちろん8人同時プレイOK!!  
マシンのカラーリングも8通り!!



## 初公開!

コレがウワサの  
「ツイン筐体」だ!



LET'S GO! 早くプレイしたい人はAOUショーへ!

去年は「バーチャファイター3」のデモンストレーションが初公開され、空前の話題をまいた2月恒例のAOUショー。今年も、2月19日~20日に幕張メッセで開催されるぞ。AM2研の今年の目玉は、今回紹介している「バーチャストライカー2」とこの「スカッドレースツイン」となるが、他にも各社から満を持した新作が用意されているようだから、今年も目が離せないぞ。ちなみに、セガ陣営もAM2研の新作だけでなく、AM1研



やAM3研からも、話題をまきそうな新作が用意されるから、そちらも行って見てくるといいぞ。ツイン仕様になり、全く新しくなった「スカッドレース」のゲーム性と操作性。レースゲームファンはこれだけでも必見だ!

次のページではツインタイプの変更点に迫る!!



# 「ツインタイプ」のバージョンアップポイントを

## Version up! 1 よりリアルになったマシン挙動

簡単にいうと、アクセルによるマシンコントロールのウェイトがシングル版よりも大きくなった。シングル版では、一度ドリフト体勢に入っても車速とドリフトアングルに応じて流れる量は一定だったのだが、ツイン版ではドリフト中でもアクセル開度によるマシンコントロールが可能になったのだ。さらに全車、テールスライドからドリフトへの挙動や立て直し時の挙動がマイルドになり、非常にコントロールラブルになっている。



よりリアルな挙動になったマシン。よりリアルな挙動になったマシン。

## Version up! 2 エントリー台数が難易度ごとに変化!

シングル版では全コース共にエントリー台数が40台に固定されていたが、ツイン版では下の表のように中級と上級の2コースでエントリー台数が変更されている。これにより、例えば上級スタート直後のハチャメチャなレース展開がなくなり、スムーズに走れるようになったのだ。



初級	ドルフィン・トンネル	エントリー数 40台	中級	ミステリー・ルーンズ	エントリー数 30台
初級	トワイライト・エアポート	エントリー数 40台	上級	クラシック・キャッスル	エントリー数 20台

## Version up! 3 マシン特性がわかりやすくなった!

セクターの並び順が変化!



車の並び順が変更され、マシン特性がわかりやすく表示された新しいセクター画面。左から右へいくにつれ車の難易度も高くなる。

これも初心者には嬉しい変更点の1つだ。シングル版では左からフェラーリF40、ポルシェ911、ダッジヴァイパー、マクラーレンF1という並び順になっていたが、画面にEASY、NORMAL、HIGH TORQUE、HIGH SPEEDという特性が表示されると共に、左からポルシェ911、フェラーリF40、ダッジヴァイパー、マクラーレンF1という並び順に変更された。つまり、プレイ前に車の特性がわかるようになったのだ。これまではスタイルでマシンを選んでいたので、通っぽくマシン特性で選んでみてはいかがかな?

**EASY**

Porsche 911 GT2

**NORMAL**

Ferrari F40

**HIGH TORQUE**

DODGE VIPER

**HIGH SPEED**

McLaren F1 GTR

# 『ツイン』ただつなげたただけじゃなくて、まったくの別物です

ツイン版の全貌、そして新しくなったゲーム性の魅力について「スカッドレース」プロデューサーの名越氏に聞いてきたぞ!



AM2 研副部長  
「スカッドレース」  
プロデューサー

**名越 稔洋**

インタビュー当日はツイン版の開発で大忙しだったが、ツインの話題から次回作を含めて今年の抱負なども語ってくれた。氏自身もが驚いたというツインの面白さは?

本誌■まずは「スカッドレース」がリリースされての手応えなんかはいかがです?

名越■とりあえずリリース後はイロイロとありまして(笑)、アメリカ版のタイトルが変更になったり、今リリースされてるやつでも細かな問題

が発見されたりして、困ったりしたんですけど、それを直していくうちに、ツイン版は仕様を変えてもいいんじゃないかっていう話になって。それで実験的に1度デイトナっぽく調整してみたんですけど、それが興味が面白いですよ(笑)。じゃあ、ツインは車の特性変えて走り方も変えてしまおうってことになって。そ

したら結構短時間でうまくまとまって、すごく面白くなったんですよ。デイトナ+αのような形で、しかも進化形と言っていい形で。で、これをツインだけにしとくのはもったいないということで、今出回っているデラックスタイプもツイン使用に変えてもらえたらと思っています。やっぱり、こっちとしても面白い方を早く遊んでほしいですからね。本誌■具体的にどんなところが変わってるんでしょう?

名越■ユーザーさんは「ナニー/」って怒るかもしれませんが、ハッキリ言って別モノですね(笑)。見た目にはそれほど大きくは変わらないんですけど、車の並んでる順番も違うし、イージー、ノーマルって表示も入りましたし、それで走り方によってラップタイムもかなり差が出るようになりました。あとリタイアす

る車はリタイアカウンターに表示されるようになってます。あ、あと初級がローリングスタートになりましたね。自分でも2週間よくあんなに変えたなんて関心するぐらいですよ(笑)。

本誌■車の性能は具体的にどう変化したのでしょうか?

名越■全車アクセルコントロールができる車になってます。ですからドリフト中でもアクセルをさらに開けることによって、より大きな弧を描いて回り込んでいくと。で、もうこらえられないかという感じ、あ、やっぱりいっちゃったとか、そういうわかりやすいスピンも出てきたんで、もうこれでいこうと。

本誌■初級だけローリングスタートということですが、またなぜ?

名越■ローリングスタート自体は、やってみたら良かったんでやっちゃ



# 徹底チェックだ!!

ここではツイン版の内容がシングル版とどう違うのかを徹底的に見ていくことにするぞ! その違いというのはゲーム性に大きく関わるものから小ネタまで全部で6つ。名越氏のインタビューにもあるように、ツイン版は全く別モノとなって生まれ変わっていることがわかるはずだ!

## version up! 4 初級に2コースがローリングスタートになった!

これが見た目には最も大きく変わったポイントがコレ。なんとツイン版では初級のドルフィン・トンネルと、トワイライト・エアポートの2コースが「デイトナUSA」でお馴染みのローリングスタートになってしまったのだ。つまり、この2コースに関しては静止状態からのスタートの必要がなくなり、4速全開でのスタートとなるわけだ。コイツはまさにハイスピードコースならではの演出であり、大抵初級から始める初心者にはウレシイ配慮だよね。右の連続写真がそのローリングスタートの様相だぞ!

### Dolphin Tunnel



### Twilight Airport



## 注目! え!? また逆走アリ!?

編集部が体を張って調べた結果、何と「デイトナUSA」に続いて逆走ができることが判明! レッツトライ!



## version up! 5 クラッシュした車はリタイアする

さらにツイン版では、アザカーがクラッシュや接触などでダメージを受けるとリタイアしていくというフィーチャーが加わったぞ。つまり、タイム的な速い遅いに加え、リタイ

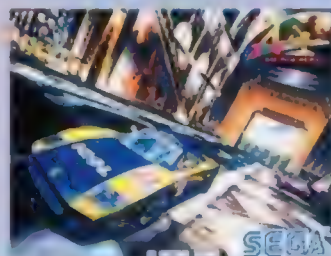
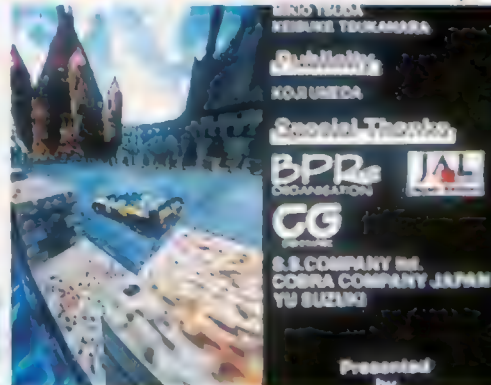
ヤ台数もがうまさのバロメータになるというわけだ。リタイアした台数は画面右上のリタイアカウンターに表示されるので一目瞭然だ。

コレがリタイアカウンターだ!



## version up! 6 3位入賞でエンディング!

従来は1位にならないとエンディングを見ることができなかったが、ツイン版では3位入賞でも見るできるようになったぞ。これでより多くの人がエンディングを拝めるようになったはず……だよね?



ったんです(笑)。で、初級だけというのは、全コースやるのも苦にならないかってことで。本誌■リタイアカウンターについてなんですが、これは単純にGPUのリタイア台数なんですか? 名越■そうですね。今回はCPUをやっつけることもできるんで、何台やっつけたかということもできますし、でも基本的に敵に迷惑をかけない人はうまい人なんですよね。ですから0台というのもあり得ますし、逆にヘタな人ほどレースを荒らすんで、リタイア数が増えるんです。本誌■今後の予定なんですが、ツインはいつ頃登場予定で? 名越■まずAOUショーで1発目の

お目見えですね。8台リンクで。本誌■完成度的にはどのくらい? 名越■3月頃にはマーケットに出したいんで、そうするとやっぱりAOUにはほぼ完成の形で出さなきゃならないでしょうね。本誌■新コースを入れようという話があったかと思うんですが、その後の展開はどうなりました? 名越■最終的にはマーケットには新コースの入ったバージョンを出しますよ。いつのタイミングにするかっていうのはまだ決まってないんですけど、じつは新コース以外のアイデ

残念ながらツインには新しい車は入らないらしい「車」1台入れるのって、コースを1個増やすのと同じくらい大変なんです(名越)



アもあるんで、それも含めちゃうとまだ何とも言えないですね。本誌■ツイン、対戦での面白さは今回どうなりますか? 名越■デイトナと変わらないって言ったら変わらないんですけど、コーナーでのアクセルワークで抜く抜かれつ、というのはもっと面白くなると思います。若干テクニカルになるかもしれないですけど、今回キーはハンドルじゃなくてアクセル。これ、結構でかいと思うんですよ。本誌■ではちょっと気が早いのですが、そろそろツインが出てきて、その後のプランは? (笑) 名越■そうですね、今年はプロデューサーという立場以外に、デザイナーとして本腰入れてやっていこうかなと。自分の中でも今回ドライブ

ゲームとしては区切りがついたんで。今年はプロデューサー作業に専念し、ディレクター運に大いに活躍してもらおうかなと。今年は2作……ですね。本誌■ではツインのリリース直前ということで一言メッセージを。名越■もうスカッドレース自体はリリースされてますけど、1度気持ちのリセットしてもらって、新しい気持ちでプレイしてもらおうと良いかと思うんです。特にツインはコーナーでの駆け引き、ジャンプして着地したときにラインをどっちに取るか、みたいなところが結構見所になってくると思うんで、そのへんを楽しんでほしいですね。本誌■ありがとうございます。(1月28日セガAM2研にて収録)

## 今年は2作品やります 1つはドライブもう1つは…



SEGA

公開!!

AM R&D

巷の雪山では、まさにスキーシーズン真っ只中。忙しくてスキーにいけないという人には、このゲームがオススメです。

# だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER!

セガスキースーパーG



●セガ●稼動中  
●MODEL2

## 覚えれば簡単! テクニカルコースガイド

もうすっかりお馴染みとなった「セガスキースーパーG」。前回のスタンダードコース紹介に続き、今回はテクニカルコースのポイントをお伝えしよう。

このコースでは、プレイヤーのテクニックをためす作りになっている。コースマップを見てもらえばわかると思うが、あまり直線というものが無い。つまり、それだけ左右に操作が忙しくなるといわけだ。だが、実際に滑ってみると、ポイントさえおさえれば

ばなんてことはない。焦らずに、きちんと旗門を通過していこう。

このコースの注意点は、見た目真っすぐでも、新雪部分がはみ出して迂回してはならない場所が多いこと。特に、青い旗門付近に多い傾向にある。無理にショートカットをせずに、雪の状態を見極めることが重要。それともうひとつ、後半の2回のジャンプは、コースに逆らい右に向いてジャンプしないと、新雪の中に突っ込んでしまうので注意が必要だ。



①先が見えない城跡近く

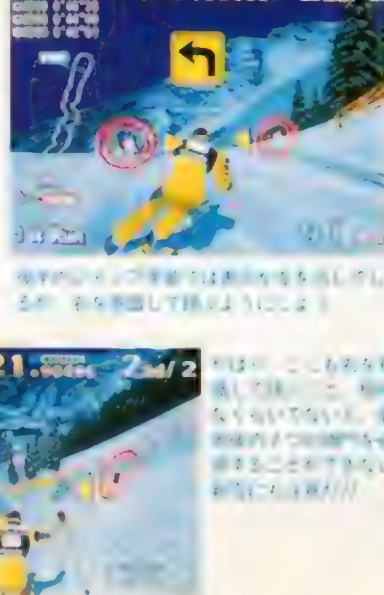
②外にふくれないように

●表示は無視!

## チェック テクニカルコース!!

このコースの敵は新雪。自分はコースにそって滑っているつもりでも、実は新雪の上だったなんてことがある。目印となる旗門と小木をよく見て、楽な部分と固い部分を見極めろ!!

④着地点が重要だ





# SEGA SATURN SOFT REVIEW



発売前ソフトプレイ  
気になるソフトは要チェック!!

セガサターンソフトレビュー

2月14日～2月21日

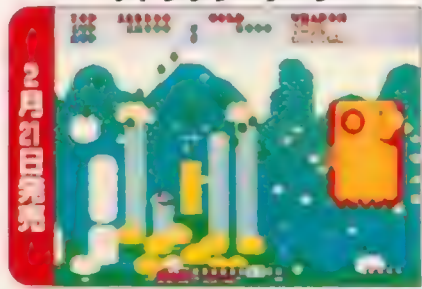
さて、今回は名作の移植&続編がリリース。その他にも初のスノボソフトも登場。評価はいかに? チェック!!

## このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまでも購入の“参考意見”としてご覧ください。

## 発売予定ソフト

### SEGA AGES ファンタジーゾーン



使用サンプルの完成度 **100%**  
難易度 **8.33**  
●セガ  
●1500円 全年龄推奨  
●SHT1レーダーチェンجر  
●3Dグラフィック  
●1人・2人用(同時)

あつたオバオバの経緯...  
あの名作が復活! 開発者の  
攻略、トレースモードなどメ  
ニアも納得のいく仕上がり  
Vol.2 90Pへ

## 重装機兵レイノス2



使用サンプルの完成度 **100%**  
難易度 **7.0**  
●メサイヤ  
●5000円 全年龄推奨  
●ACT12アクションシューティング  
●ハタアノバノバノバ  
●無敵モード・ニューゲーム  
●1人プレイのみ

ならす者...  
メカドラの名作口... ACT  
の続編が登場 操作性 戦略  
性など随分がパワーアップ  
Vol.5 87Pへ

## Lady Users Group

### 女性ユーザーズ



- 構成員
- 鶴田理子
  - 青山ようこ
  - 出口かおり
  - 鈴木あつこ
  - 稲垣美緒

1月31日、某PSソフトの発売日だったのを忘れ、「蒼穹」の予約だけしてきました。「流いね」と言われましたが、最初のソフトも後で買うつもり。(稲垣)

## オバオバのパパはババオバ

買い物によるパワーアップ要素や、カワイイ方面のキャラや世界観などにおいて、当時革命的なSHTだったこの作品。独創的なアイデアと完成度の高さ(面構成、強さのバランスなど)から学ぶところは大きい。基板からの吸い出しを思わせるくらい忠実な(処理オチしないのでそれ以上の?)移植がうれしいわよね。家庭用を意識したオマケや価格でのサービスが好感を持てるし。現在の複雑なSHTに抵抗を感じる人は、複雑系へのハシリであるコレを通過すると、自然にステップアップできます。ただし、1度は連射をはずしてみて。(梅田)

8

## Game Mania Group

### ハイローラーズ



- 構成員
- 池袋サラ
  - ロンドン小林
  - 居酒屋
  - ガイア佐伯
  - 明石家サンマン

最近、ほとんど漫画を読まなかった僕ですが、編集部がボンと置いてあった「ツルモク独身寮」にハマりました。単行本全巻揃えそうな勢い……。 (明石家)

## いたれりつくせりのトレースモード

記憶がどうもさだかではないが、移植度はほぼ完璧でしょう。グラフィック、アニメパターン(氷の面の砲台のキラッとか)は完全に再現されてるし……。言うことなしです。それよりも、エイジスシリーズ初の標準装備(隠してないって意味でね)となったトレースモードがいい。デフォルトで入っている3つのデータがなかなかアツいプレイで、ただ流しているだけでも結構いい感じ。ゲームだけでなく、華麗なプレイもこうやって復刻させてくれて初めて、真の「完全移植」といえるのではないかな、と思いました。(ガイア)

8

## Guest Game Writers

### ゲストライターズ



- 構成員
- TETSU
  - リアル鈴木
  - 網島不二雄
  - ジャムおじさん
  - 高坂亮一/他

缶ゴミをやっと回収してもらいました。あと10年来暮らしているアパートの風呂を新しくしてもらいました。風呂上がりの一杯はやはり格別です。(網島)

## みんながこれを待ってた!!

これまでいくつかのハードに移植された中で、間違いなくイチバンの完成度。3段階の難易度のどれもが当時味わった感そのものだ(体が覚えてるんだ、これが)。ボスシーンでの空中歩きや最終ボスの最後の攻撃をすり抜けるバグ技も残っており、ここまで完璧に再現されていると本当にうれしくなってしまう。ゲーム本編も、決して派手ではないがカラフルでポップな色使いと絶妙なゲームバランスは今でも十分に通用するだろう。録りおろしの歌は賛否両論あるだろうけど、オマケだから、ヤなら聞かなきゃいいし。(TETSU)

9

## 自分だけの機体を造ろう!

メガドライブで、演出の良さとともにクリアの難しさでも話題を呼んだレイノスの続編。今回は、難易度がプレイヤーの腕に合わせて変化するんだけど、それでもやっぱり難しいです。けど、面をクリアすると手に入る武器や拡張アイテムを使って自機を改良できるのが救済策となっていて。キャラクターも(絵柄はクセがあるものの)、会話や物語の展開がイカして好き。ただ、武器が遠距離用か近距離用かによって視界が変化するズーム機能は、武器持ち替えの際にとまどうの、ないほうが良かったなあ。(稲垣)

6

## 難易度は高いが、世界観がよい

「レイノス」「ヴァルケン」「フロントミッション」がスキならもうよだれジュルジュルもんの口ボゲーっす。武器の使い分け、アクションとの組み合わせにかなりのノウハウが必要とされるため、難易度は高め……なのだが、難易度をプレイレベルで調整してくれているので、ヘタはヘタなりに醍醐味が味わえるようになってるのはうれしい。結局、この世界観に浸かる人なら、十分おすすめできる快作に仕上がっているということでしょ。やっぱり、ハイレゾモードの画面はやっぱりキレイっすね。俺は買う。(ガイア)

8

## メガドラ版レイノスの正統的続編

グラフィックの質やアサルトスーツの動きはSFCで出たヴァルケンにも似ているが、基本的な展開が違う。ある程度限定されたフィールドで、限られた武器を使用し、ミッションを遂行するという部分はまさしくレイノス。メガドラ版をプレイした人には納得の内容だろう。逆に、初めての人にはかなり厳しいかもしれない。あまりに高い難易度と操作の難しさについていけるかどうか。極端に偏執的なロボットアニメが全盛のこの時代に、オーソドックスでハードなシナリオは好感が持てる。ただしキャラはイマイチだ。(TETSU)

7



## 発売予定ソフト

### ZAP! SNOW BOADING TRIX



2月21日発売

使用サンプルの完成度 100%

難易度 平均点 6.66

●アニメーション  
●5,800円 全年齢推奨  
●SPR スノーボードレース  
●バックアップ(128×8ビット)  
●コンティニュー機能  
●1人プレイのみ

サターンでスノーボーダーに!  
スノーボードの特性を再現する新開発エンジンを採用 COOLに再現されたゲームを楽しめる

プロボーダーのテクニックで、猛烈な臨場感。

Vol.5 98Pへ

## 女性ユーザース

### リアリティはないけれど……

スピード感や操作性、ノリノリの音楽(こころへんはさすがポニーキャニオン?),そしてキャラの衣装のオシャレ度もイケてるので、アクションゲームと割り切れれば、誰でも楽しめる佳作です。賛否を言うなら、よくできたレースゲームが摩擦係数まで計算に入っているように、このゲームならば、体重の移動や、足の裏で感じるエッジングといった感覚を楽めるような工夫をしてほしかったかな。だから、スノーボードのリアリティを求める人にはちとツライかもしれません。スピード感には十分楽しめます(ようこ)

7

## ハイローラーズ

### ロード時間がたまにキズ!

実際のスノーボードには触ったこともないんだけど、ゲームをやっている感じでは、これほどスピード感が伝わる乗り物なのかと思わせるほど。ノリの良いBGMに身をまかせ、さっそうと風になれましたね。フィールドも木が生い茂っていたり、つり橋や洞窟があったりと変化があって、それをどう回避するかがそれぞれ異なっていて、いい意味で頭を悩ませてくれます。また、細かい操作で魅せるプレイもできるのも○。気になったところは、ロード時間の長さ、キャラが前に出すぎて障害物が見えにくいところかな。(MAN次郎)

6

## ゲストライターズ

### スノボ経験者ならわかるこの感覚

他の32ビット機にもスノボものはいくつか見られるけど、実際のところ、それらは絵がそれらしくなっているというだけで、本質的には普通のレースゲームだったりする。急傾斜をグングン滑っている時ならではの高揚感があまり感じられないのだ。「ZAP!」は、他の要素はともかくここだけはしっかり作りこまれている。その勢いが寸断された時(障害物にぶつかる、谷に落ちる等)の演出をもっと大げさにして、感覚のコントラストを明確に打ち出してくれてもよかったくらい。基本的に独りで様々なプレイを楽しめる人向け。(E)

7

### キューブバトル



2月28日発売

使用サンプルの完成度 100%

難易度 平均点 5.0

●やのまんゲームズ  
●5,800円 全年齢推奨  
●PUZ(パズル)・リアルタイムアニメーション  
●無敵コンティニュー機能  
●1人・2人 対戦

OAVを超えるキューブバトル!  
仮想空間でのバトルを想定した、パネル合わせパズル風の変わったシステムが特徴的。

オープニングゲームの目玉が満載!

Vol.1 182Pへ

編集部総評 今回は、特に昔ながらのゲームユーザーには涙ものの作品が出色のデキ。次回はまたまたAGESシリーズが登場。必見。

### アニメーションは完璧なのに……

デモのアニメはOVAさながらで、良いんですが肝心のゲームは厳しい内容ですね。キューブを使って攻撃する技が、テクニックよりスピード重視なところがあってちょっと残念。それにパズルを解きながら攻撃するのは操作に慣れが必要で難しいね。その反面パズル自体は使用キャラの絵を覚えてしまえばすぐに合わせられてしまうので、もう少し絵にバリエーションがあれば良かったかもね。対決シーンの合間に入るアニメーションがかなり綺麗なので、人気アニメのキャラとかなら、かなりイケたんじゃな(あつこ)

6

### アニメーションだけかッ?

アニメーションの美しさにうっかりだまされると、かなり痛い目を見ることでしょう。たしかにきれいだし、よく動き、よくしゃべるんですが、ストーリー、キューブバトルのどっちも中途半端な作りでつまらない。前者は、強引に話が進み、最後はありがちな幕の閉じ方。しかも、対戦する相手はたったの5人とボリューム不足。後者は、キューブの回転をボタンで行うなど、効率の悪い操作方法に、メリハリのない演出、そしてポーズしてもマスクがかからないのでインチキし放題など。次回作では、改善してほしい。(明石家)

4

### ボタンのかけ違い

アニメは質&ボリュームとも満足のいく内容。ただサブキャラの個性が強いわりに、ステロタイプな主役の2人にはあまり魅力を感じなかった。ゲームといえば、一方向にしか回らないキューブにがっかり。上下左右に回せなかったものか。クリックの状態を解除して、改めてピックアップしないとブロックをはめられない操作性など、ちょっとしたことだがとても気になった。リアルタイムで進むのに、ポーズで画面にマスクがかからないのも問題では。おかげでクリアできたけど、CPU対戦のゲーム部分が練り込み不足。(綱島)

5

## 新着ソフト&周辺機器チェック!!

シミュレーションはしたいけど光栄ものには……というユーザーにオススメの、シリーズ初期作品をカップリングした2本を紹介。値段もオトクに。

### 三國志バリューセット



2月21日発売

使用サンプルの完成度 100%

●光栄  
●12,800円(全年齢推奨)  
●SLG(シミュレーション)  
●バックアップ(リターンズ・200ブロック、V4567ブロック)  
●1~8人用 同時対戦

光栄の歴史シミュレーション「三國志」シリーズ第一弾の復刻版「リターンズ」と、最新作「V」を同梱したもの。簡単なルールゆえに気軽に遊べる前者と、戦場で武将ごとに陣型が選べるなど、特に戦闘部分における凝った作りで、上級者も納得できる後者がセットにされている。まさに「基本編」「応用編」をまとめた「三國志」教材セットのようなものとも受け取れる。値段的にも別々に買うよりはオトク。両者をプレイすることで「三國志」シリーズ自身の変遷も感じとれるだろう。(猪野)

(猪野)

### 信長の野望バリューセット



2月21日発売

使用サンプルの完成度 100%

●光栄  
●12,800円(全年齢推奨)  
●SLG(シミュレーション)  
●バックアップ(天翔記・4567ブロック、天翔記・4567ブロック)  
●1~8人用 同時対戦

光栄の三大歴史作品のうちの一つ「信長の野望」シリーズの初期作のリメイク版「リターンズ」と最新作「天翔記」が同梱された、値段的にオトクなセット。両作品とも内容そのものに変更はない。「リターンズ」は国政と国同士の戦いのみにスポットをあてた初心者向け、「天翔記」は配下武将の育成と軍団による統治が重要な中級者以上向けの作品。これは「信長」をプレイしたいけど最初から難しい最新作に挑戦して大丈夫かなという不安を持つユーザーには有効な選択肢の1つとなる、価値あるセットでしょう。(猪野)

(猪野)



Q 裏技コーナーでプレゼントを手に入れる秘訣はなんですか？  
A 希望ソフトに「サクラ大戦・限定版」って書かないこと。

# 裏技 a GO! GO!

読者投稿サターン(秘)テクニック・コーナー

最近小ネタが多くて、なんか地味な感じよね。  
ここら辺で超スゴイ裏技こないかな。DANCE MIXアムロちゃんの脱衣コマンドとか…  
あるわけないって？



## FIGHTERS MEGAMIX 84時間後の恐怖 やしの木、パンタを襲う

東京都 むさび2号クン

F・Mが発売してからもう1月以上経ったけど、まだ遊んでいる人なら気づいているハズ たまごっちより有名な、AM2研のシンボルマーク「やしの木」が使える裏技を教えちゃうわ。でもこのクソ寒い季節にはちょっとミスマッチかな？



やしの木、といっても実はクマちゃんの4Pキヤラ技はまったく一緒なの



どこに顔や手足があるかわかる？私もわからないうえ

★ポイント★  
F・Mを84時間以上起動させ、クマちゃんをZボタンで決定する。



## デイトナ USA CIRCUIT EDITION 天邪鬼なアナタに送る 鏡の国のホーネット

神奈川県 加藤 義典クン

全部のコースをクリアしてしまったプロドライバーの人や、気がつくと逆走やビットインをしてしまう天邪鬼な人にオススメの裏技よん 鏡に映したようなまったく逆のコースを走れる ミラーモード。前のコースに馴れた人ほどとこすること間違いなしね。

★ポイント★  
アーケードorタイムアタックモードのコースセレクト画面でXYZボタンを押しながら決定する。



こっちが正式のコースもう走りなれた感じね



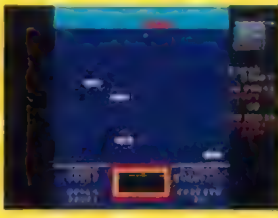
カーブなんかもまったく逆もちろん文字も鏡文字よ



## ダイナマイト刑事 クレジットなんかいらねえ。 俺はディーフに生きてやる

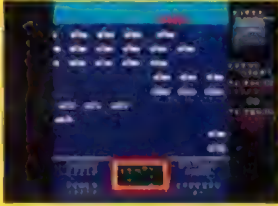
奈良県 川辻 彰クン

「俺の武器を知ってるかい」でおなじみのデカ。「ディーブスキャン」ってゲームが遊べるよね。これの敵戦艦をむちゃくちゃ増やせる技を発見！と言ってもあんまり意味はないんだけどさ。



敵が多くて狙いをつける必要ナシ。でもそれだけ敵の弾数が多いってことも忘れちゃダメよん。

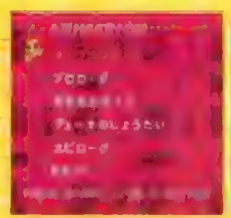
★ポイント★  
タイトル画面でXYZを押しながら「DEEP SCAN」を決定する。



## ロックマン8 若男、10周年記念。 その戦いの奇跡を追う

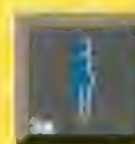
高知県 片岡 正人クン

ロックマンって歴史長いよねーもう10年でしょ。あの青坊主も変わらないわ。今回アニメのデモが入ってるんだけど、裏技を使えばボーナスモードで簡単に見られるんだって。ちょっと便利な技よね。



★ポイント★  
ボーナスモードにカーソルを合わせ、L・Rボタンを押しながらスタートボタンで決定する。

成功すればボーナスモードにアニメーションって項目が追加されるよ。デモの種別は5種類



## オーバードライビングGT-R 泥にまみれて戦うのが 真の男の戦い方だ

広島県 鈴木 尊夫クン

前回紹介した「裏コースを走れる」という裏技でのパスワードにはもう一つの隠しモードが。実はラリーコースでもレースできるのよ。舗装されてないでこぼこの土道を走って、勝利をつかまなくっちゃ。



車がラリー向けじゃないし、ラリーコースはやっぱり走りにくい。このパスワードは P P P P P P 覚えてる？

★ポイント★  
パスワード入力後、トーナメント以外でL・Rを押しながらコースを決定する。

**裏技大募集** 裏技a GO! GO! では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を差し上げます。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)  
「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

- |            |            |
|------------|------------|
| ゴージャスガール特級 | サターンソフト2本  |
| ゴージャスガール1級 | サターンソフト1本  |
| ゴージャスガール2級 | 図書券3,000円分 |
| ゴージャスガール3級 | 図書券2,000円分 |

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。記事の誤りにはご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。



# ゲームとアートの微妙な関係

「死」や「火」がそうであるように、私たちの日常から遠ざかりつつある「水」。  
モニターにあらわれたオアシスは、そうした現在をうつしだす蜃気楼なのだろうか。

## 第3回

## 水に癒されるとき



作品3  
「AQUAZONE  
for SEGASATURN」  
9003.inc  
1996.7.12  
5,800円/SLG

ぼくの部屋には水槽がある。そこではオウムガイやイソギンチャクなど、変な生物がいろいろ飼われている。

ところがぼくの飼いかたが下手なのか、よく死ぬ。部屋に戻ると、イソギンチャクが死んで縮んでいたりする。こんな生き物でも死ぬとけっこうがっかりする。一晩くらい重苦しい気分が抜けない。ぼくの部屋の水槽には、そんな生と死のドラマがある。というより、よく死ぬから、死のドラマばかりがある。ぼくは死骸を手ですくいながら、生き物は死ぬものなんだと改めて実感する。この水槽は、ぼくに「人生」を教えてくれる。

そして、ぼくの部屋にはもう1つ、水槽がある。テレビモニターのなかのバーチャルな水槽「アクアゾーン」だ。この水槽、というよりゲーム(パッケージには「ゲーム」ではなく、「デスクトップ・ライフ」とあるけれど)の経緯はけっこう長く、マック版の「アクアゾーン」が出た頃から、楽しませてもらっている。そして今はサターン版をやっている。

### フセ博士

布施英利(ふせ ひでと)。東京藝術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。アマゾンの大自然の取材から帰国。密蔵に戻ってゲーム・ライフを再スタートするが、時差ボケもなおらないうちに沖縄取材へ。楽しくも、肉体的には辛い日々。



こちらの、テレビのなかの水槽も、魚に餌をやったり水換えをしたり、けっこう世話がたいへんだ。数日、なにもしないでおくと、病気になるか死んでしまう。ある日スイッチを入れると、暗い音楽とともに、魚の死が告知されたりする。けっこうショックを受ける。もっとこまめにゲームをしなければ、と反省したりする。

やはり、ゲームの水槽から学ぶ一番のテーマは「死」だ。死んだ魚は捨てて新しいのに代えればいいや、と思うこともある。しかしそういう気持ちでいると、ゲームそのものがつまらなくなる。ゲームを楽しむには、「死」にショックをうける繊細な心を持っていることが秘訣だ。

ぼくは水族館が好きで、日本中の、ときには世界中の水族館に出かける。アクリルガラスで作られた大きな水槽の前に立つと、気持ちがいい。ここは現代の「美術館」だ、と考えたりもする。ともかく美しい。

魚たちも好きだが、それ以外に、そこに「水」がある、ということも水族館の魅力だ。「オアシス」という言葉は、水のある場所のことを指すが、都市のなかに作られた水族館は、まさに現代のオアシスだ。ぼくは「水」を見るた

めだけに、水族館に行きたいと思うこともある。水は、生命の故郷とも言われるし、また水のなかは地上とは重力の違う別世界だ。水族館で水を見ているだけでも、ぼくは気持ちが良くなる。

だからぼくの部屋には水槽がある。「水」を見たいのだ。水槽は生き物を飼う場所でもあるのだが、同時に「水」を置く場所でもある。仕事で疲れたとき、朝起きてぼんやりしているとき、その水を眺めると、気持ちが癒される。ぶくぶくと泡が浮く透明な水があるだけで、ぼくの部屋は別世界になる。

そしてぼくは、部屋のなかだけでなく、テレビモニターのなかにも「水」を入れる。それが「アクアゾーン」だ。このゲームでは、水槽のなかに魚や水草や置物を入れることもできる。魚の飼育をするのが目的のゲームだが、ぼくはときに魚を全部削除して、水と草だけの水槽にレイアウトしたりする。そしてぶくぶくと流れる泡をぼんやり見ている。部屋の照明を消して、闇に浮かぶ水槽を眺める。それはゲームなのだけれど、ただ眺めているだけだ。この「ゲームを使ってゲームをしない」という感覚も、ゲームの楽しみの1つである。



水族館には人を癒す力がある。  
(写真はフセ博士の撮影による)

### 週刊布施アカデミア

「エジプト・紅海でダイビングしたときに撮った、水中写真が見られるよ。自慢じゃないけど、とてつもなく美しい。URLは、<http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia>です」



## 1月17日号のプレゼント当選者

### ①セガサターン対応ソフト(20名)

福岡県・渡辺高志、福岡県・宮崎和之、東京都・相澤憲法、神奈川県・青木厚、埼玉県・関口一哉、千葉県・村瀬将司、佐賀県・金川哲也、香川県・飛田智範、宮城県・松田浩隆、岡山県・鎌上淳一、神奈川県・村岡秀明、愛知県・井上新吾、大阪府・斎藤基樹、新潟県・近野健太郎、兵庫県・吉田邦彦、京都府・若松章英、東京都・前畑樹樹、熊本県・岡崎征剛、兵庫県・田中史夫、山口県・境伸也

### ②「電脳戦機バーチャロン」ポスター(5名)

香川県・島田公司、青森県・水谷泰昭、神奈川県・原真由美、熊本県・巖本龍一郎、東京都・丑沢重夫

### ③「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ポスター(3名)

愛知県・溝口真由美、神奈川県・尾上武大、愛知県・佐藤幸喜

### ④「バーチャファイター2」筆箱(3名)

東京都・本宮昌、神奈川県・石谷貴志、新潟県・上野洋平

### ⑤「クオヴァディス」携帯型ラジオ(5名)

秋田県・三浦春道、埼玉県・今野和広、埼玉県・島田智幸、東京都・岡崎浩司、奈良県・谷晃一

### ⑥「ステークスウィナー」オッズカード(3名)

東京都・佐藤浩一、神奈川県・布施智章、岐阜県・山田広典

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

## STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶太 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子/編集協力 ヘッドルーム(山田明一 高橋祐介 野本由起) ターニングポイント(稲元徹也 渡辺智子) メディアミックス(田中 茂) 山猫有限公司(浅川直樹)/アシスタント 小菅 誠 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明/ライター 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎美子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政網大介 杉本 稔 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士団 中島健次 飯田REI 山内康彦 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子/レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井 英一/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代/写植 ケイズグラフィック 三共社/DTP リクルートコンピュータプリント ローヤル企画/校正 フィールドアップ/広告営業 峯尾咲紀子/広告進行 坂田和香子/販売営業 平山明徳/印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

## INFORMATION

'96年セガサターンマガジングランプリ発表PART1、いかがでしたか。各ノミネート作品を見ていると'95年度に比べサターンのソフトも、つくづく層が厚くなったものだと感慨に耐えません。次号特集は、引き続きグランプリ発表PART2。お楽しみに!

セガサターンマガジン3月7日号は  
**2月21日発売です**

本誌の内容に関するお問合せは

**03-5642-8185**

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

1997 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。

## セガサターンマガジン

# 読者プレゼント

### ■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2月28日(当日消印有効)発表は本誌'97年Vol. 8の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)



## 1 セガサターン 対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年2月14日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

## 2 「シミュレーションズー」 携帯歯ブラシセット

●10名

非売品/提供: ソフトバンク  
動物園に歯ブラシもって(?)出かけよう。ロゴマーク入りのカワイイ奴だ。いつも鞆に入れておくとも便利かも。



## 3 「EVE」ポスター& クリアファイル●5名

非売品/提供: イマジニア

年齢制限にひっかかり、悲しくもソフトが買えなかった人はこのポスターとクリアファイルでガマンしてね。



## 4 「逮捕しちゃうぞ」 ステッカー●3名

非売品/提供: バンダイビジュアル

TVでも大人気の藤島康介先生の作品が、ビデオ&LDになって登場だ。その発売を記念して作られたステッカーだよ。これは貴重!!



## 5 「サムライスピリッツ」 1997年カレンダー

●10名

提供: SNK

描き下ろしのイラストが美しい、1997年カレンダーをプレゼント。今年の絵柄は「サムスピ」だ。また一年間ずっと一緒だね。



©1996 藤島康介/講談社・TBS・バンダイビジュアル



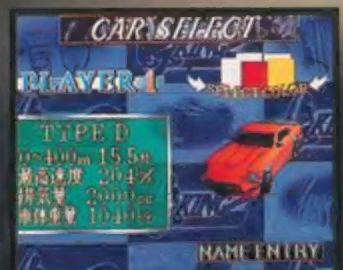
# 峠をステージにKING BATTLEが セガサターンで再び!

六甲、箱根、筑波などをモデリングしたコースで  
「峠KING」の称号を手に入れろ!!

- 選択車種は前作「峠KING THE SPIRITS」の2倍以上!
- 前作「峠 KING THE SPIRITS」にはなかったトレーニングモード追加!
- 4種類の視点で峠を攻めろ!



画面写真はすべて開発中のものです。



協賛雑誌 (五十音順)

CARLIS CARBOY CARisma Tipo J's ベストカー オガタノオ yv REV

レーシングコントローラ、  
マルチコントローラ対応  
セガサターン専用ソフト  
3Dレースゲーム (1~2人用)  
**4月下旬発売予定**  
予価5,800円(税抜)

©ATLUS 1995,1997



## ATLUS JTCC Video Series

※全国の書店またはコンビニエンス・ストアでお買い求めください。

Vol.1 '96スーパーツーリングカーのすべて 好評発売中!  
Vol.2 '96チャンピオンへの道 好評発売中!  
Vol.3 バトル&クラッシュ 好評発売中!

3,300円(税込)  
3,300円(税込)  
3,300円(税込)

アトラスFAXステーションサービス  
ファンキーネット 03-3258-0753

【ご利用方法】 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー (7777#)を入力します。  
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよい方は、#を押して下さい。  
4.ガイダンスが終了し、ピーという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く インターネットアドレス <http://www.CSK-net.or.jp/AMUSE/ATLUS>





時は西暦  
2015年、あの一族の争いがまた始まる…



# GROOVE ON FIGHT

イラスト:村田 蓮爾

©ATLUS 1997

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGA SATURN 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 多端電機 の使用を許諾したものです。

■スタッフ募集中! 【職種】 1.ゲームデザイナー (企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ  
5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部 TEL 03 (3235) 7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8  
**ATLUS**  
株式会社アトラス





なにになって? それはロープレ。セガサターンのロープレ。

( 待ちに待ったから入っちゃいます。 ) ( 生々しいから入っちゃいます。 ) ( 人間くさいから入っちゃいます。 ) ( コワイから入っちゃいます。 )



**天外魔境  
第四の黙示録**  
増えに増えたイベント  
1000以上! 動きまくるア  
ニメーション! とんでもな  
い超々大作、遂に完成!!  
好評発売中 6,800円

©1997 HUDSON SOFT ©1997 RED



**エアーズ  
アドベンチャー**  
欲望のままに生々しく生  
きる主人公、新首、狩り等。  
生々しい3D-CG、でもロ  
マンティック、これは深い  
好評発売中 5,800円

© GAME STUDIO, © TOYS PRESS  
© MAY MUSIC, 1996



**テラ  
ファンタスティカ**  
国家レベルで繰り広げ  
られる壮大な歴史絵巻。  
歴史を変えるのは人間  
だ。濃厚シナリオが熱い!  
好評発売中 5,800円

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996



**シャイニング  
ザ・ホーリーアーク**  
怖くて可愛い=コワイ  
やつらが闇でうごめく  
ホーンデッド・ハウス感覚  
RPG。鳥肌が立つゾッ!  
好評発売中 5,800円

©SONIC 1996  
Licensed by SEGA ENTERPRISES, LTD.

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。<http://www.sega.co.jp>  
●「R.P.G.」は(株)バンダイの登録商標です。●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター  
0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00 (祝祭日除く)